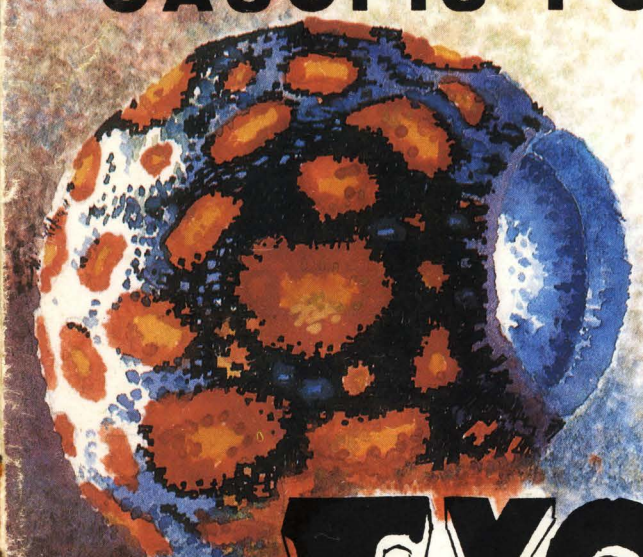
ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

LEVEL 6

ROČNÍK 91 × 3
Popular Computer Publishing
CENA 18,- KČS



EXCALIBUR

SINCLAIR
ZX-SPECTRUM

ATARI
XL, XE

COMMODORE
+4, 16, 64, 128

SHARP

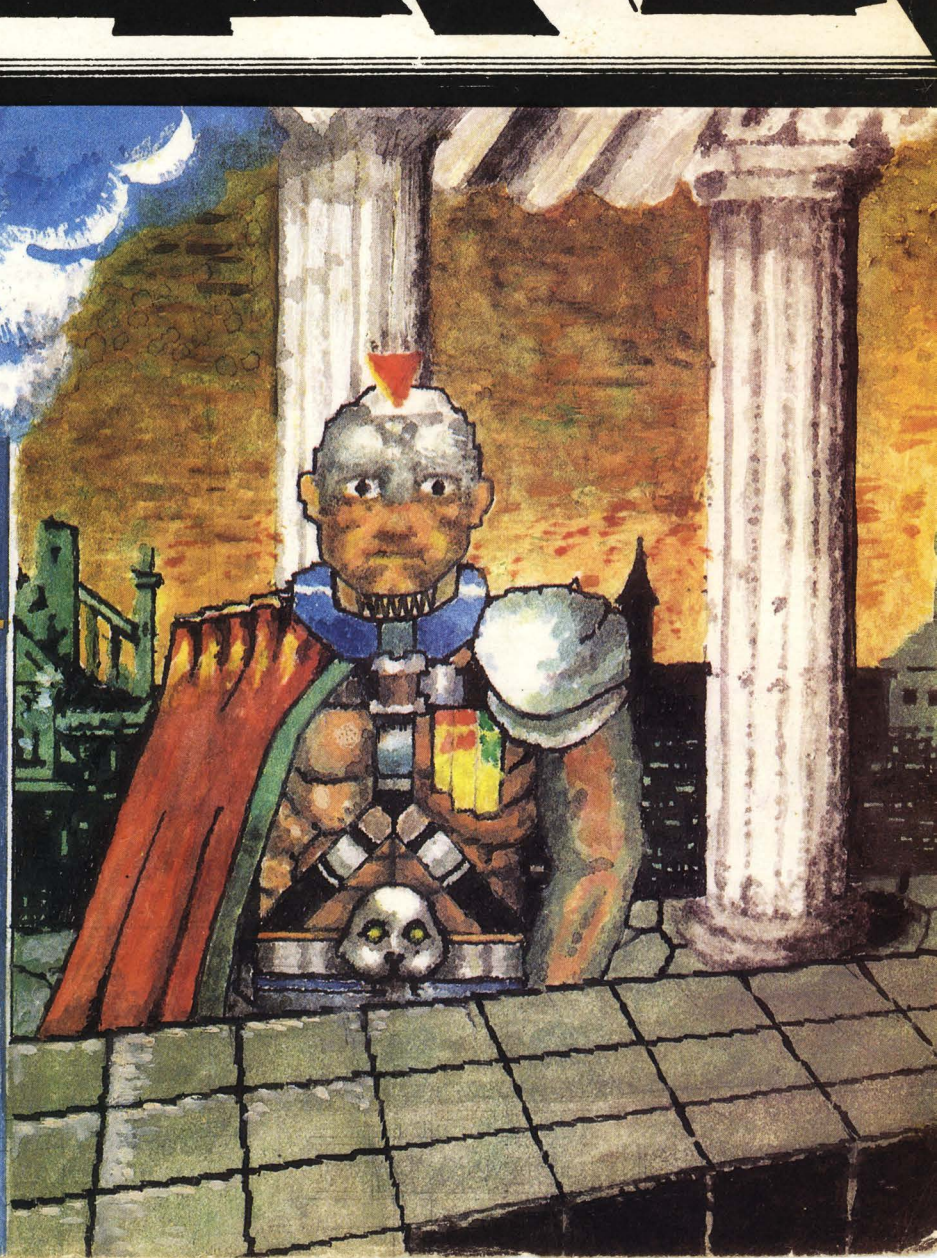
AMSTRAD

DIDAKTIK
GAMA, M

IBM PC
kompatibilní

ATARI ST
MEGA, TT

AMIGA
500-3000



LEVEL 6

EXCALIBUR * 3

Powermonger	3	Budokan	15
Flood	4	Hundra - mapa a návod	16
Wings	6	Locomotion	18
Sierra On-Line - seriál	8	Pipe Mania	18
Manic Miner - 8/16	10	Logické rychlíky - dokončení	19
Arcanoid - 8/16	11	Battle Squadron	20
Pinnball	12	Operation Stealth - druhý díl	21
Pinnball Magic	13	Supremacy - popis ovládání	23
Harley Davidson	14	Pokemania - ZX	24
Full Throttle	14	Powermonger - první rady!	26
Way of Exploding Fist	15	Tree Weeks In Paradies	28

Vážení čtenáři, fandové počítačových her !

Když se kdysi začal lidem zpožďovat kalendář za Sluncem, vyhlásil papež Řehoř XIII. reformu, která v roce 1582 vrátila jarní rovnodennost opět na 21. březen. Muselo se však přeskočit 10 dní v kalendáři. Stalo se to v 16. století právě včas a bez následků. Někde otáleli a napravovali kalendář až revolucí z čehož se dosud vzpamatovávají.

Také my jsme museli přistoupit ke srovnání našeho číslování tak, abychom v půlce roku nestrašili na obálce s trojkou. Zpoždění v označení bychom nikdy nedokázali dohnat, zázraky v naší polygrafii se dosud nekonají. Proto jsme zvolili pro časopis počítačových her slůvko, které je Vám všem důvěrně známé. Dnešním číslem jsme tedy vstoupili do LEVEL 6 a na konci roku 1991 chceme být ve dvanáctce. Za rok vyjde, jak snadno spočítáte, deset čísel.

Vracíme se do Evropy, všude to slyšíme. Zvolili jsme proto "západní" systém předplatného. Kdo bude chtít přistoupit do naší rodiny předplatitelů, zvolí si svůj vstup a délku předplatného - šest nebo dvanáct čísel. Podrobnosti si jistě přečtete na zadní straně obálky.

Váš Excalibur

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5 204, MIČ 47 129

EXCALIBUR

VYDAVATEL Popular Computer Publishing
Martin Ludvík

ŠÉFREDAKTOR Lukáš Ladra LLG

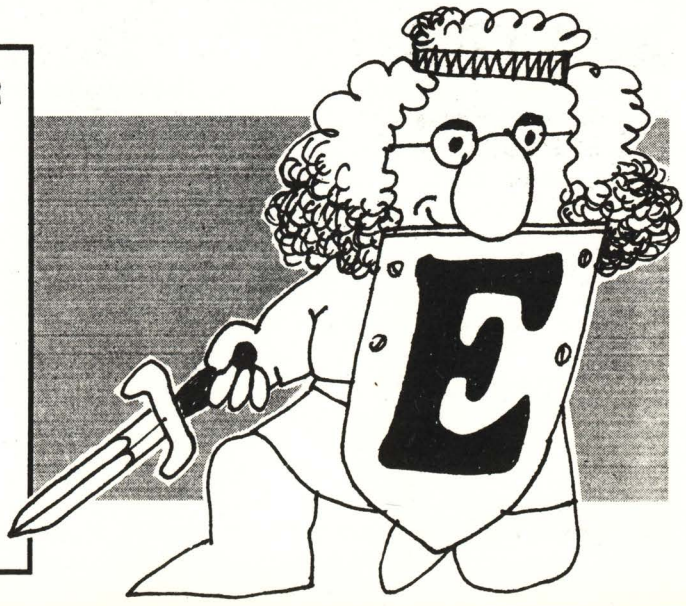
REDAKCE Andrej Anastasov ANDREW
Jakub Červinka Červ

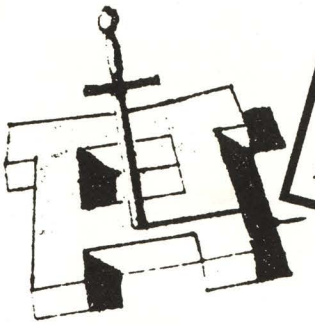
KRESBY Joris

LAYOUT Ludvík/LLG/Joris

ADRESA REDAKCE:
PCP Excalibur
P.O.Box 414
111 21 Praha 1

OBJEDNÁVKY: SMS U Pergamentky 8
170 00 Praha 7





TIP NA HRU ROKU

Už jste si možná zvykli, že jsme si na této stránce udělali místo pro nějaký počítačový hit. Tentokrát jsme si vybrali hru, která už není úplná novinka. Začala se prodávat minulý rok v listopadu. Je to ale tak kvalitní dílko, že pořádně zamíchá pořadí na Top-žebříčku her roku 1991.

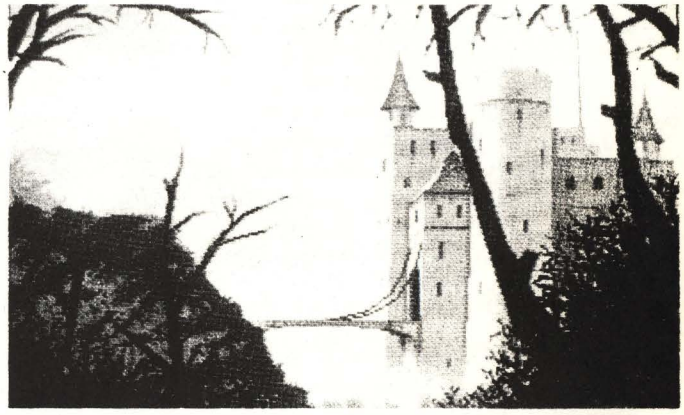
Francouzská invaze do světa počítačové zábavy dopadla opět na jedničku. Po Populous dobývá svět i Powermonger!

Bullfrog / Electronic Arts
POWERMONGER

Výborní Francouzi

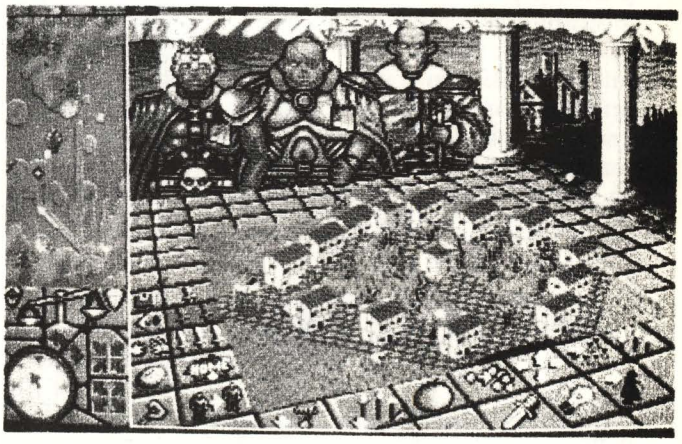
To, že první housle v softwaru přestávají hrát americké a anglické firmy, dokazují dvě nejznámější francouzské dílničky se zvířecími názvy: Delphine Software (Delfíní Software) a Bullfrog (Bučivá žába). Od Delfínů pocházejí hry Future Wars a Operation Stealth, dvě esa typu adventure.

Žabáci jsou zase přeborníci ve strategických hrách. Hned s první hrou Populous zvítězili naprosto s přehledem v kategorii strategických her roku 1989. Firma vydala i datovou disketu s dalšími krajinami "The Promised Lands". Tím se zvýšil úspěch Populous na trhu a mezi hráči. Pak Bullfog udělali jednoduchou arcade Flood, ale hlavně nabírali síly na pokračování Populace - Powermonger. Na pulty softwerových prodejen se Powermoger dostal ke konci října 1990 a za pouhé dva měsíce mohli Žabáci na sklonku roku slavit - znovu první místo za strategii!



Dobýváte svět v RAM

Zatímco v Populous jste byli v roli tvořitele, který podle své vůle upravuje krajinu a řídí celou svou "přidělenou" populaci, s Powermongerem je to trochu jiné. Už nejste nehmotný duch, který se vznáší nad obyčejnými smrtelníky, ale přeměnili jste se ve středověkého rytíře z masa a kostí. Ale abyste to v drsném světě v paměti počítače měli trochu snažší, dostanete do začátku jeden hrad, dva tucty bojovníků a nějaké to jídlo pro mužstvo. Pak už záleží jen a jen na vás, jak rychle dobyjete celý kraj.



Teď se naplno ukáže vaše strategické umění. Pochody s mužstvem od vesnice k vesnici, drancování měst, verbování pokojných vesničanů do armády, taktické manévrování v krajině, vytváření zásob na cestu, výroba zbraní, obchodování či neúprosné bitvy není zdaleka vše, co zažijete na plastickém stole v trojrozměrném a naprosto realistickém světě. Například roční období se tu střídají se železnou pravidelností, v zimě za hustého sněžení je nejlépe někam zalézt do vesnice a nabírat síly na další předlouhé pochody a války. Ono se v zimní vánici ani pořádně nic jiného nedá dělat, protože přes monitor začne hustě sněžit a vy se nedokážete orientovat v krajině.

Ten správný nádech středověkých bitev dostane Powermonger tehdy, když vybojujete vítězný boj s jinou armádou a zajmete jejich vůdce. Stane se pak vaším poddaným, ale zachovává si samostatnost. Stane se kapitánem vaší druhé armády a dokážete s ním vše, co svedete sám. Věc má ale jeden háček. Zprávy posíláte vašemu kapitánovi pomocí poštovních holubů a přece jenom to opeřeným pošťákům chvilku trvá, než k němu přiletí s vaší zprávou. Musíte tedy při ovládání podřízeného vojevůdce uvažovat trochu dopředu a počítat s tím, že jeho armáda na vaše povely nebude reagovat

okamžitě. Samostatných armád a jejich kapitánů můžete mít maximálně pět a potom ani nebudete vědět, komu dřív udělovat rozkazy.

Celé ovládání hry se nese v duchu hry Populous. Pomocí příkazových ikon a myši ovládáte celou hru. Ikon je mnohem více než v Populaci a to umožňuje použít k vítězství pokaždé jinou strategii. Abyste stále měli přehled o tom, jak si ve středověkém světě stojíte, jsou vlevo dole na obrazovce malé váhy. Pravá miska váhy je vaše, levá protivníka. Jakmile pravé rameno vah klesne až dolů, jste pány jednoho světa a můžete začít dobývat další.

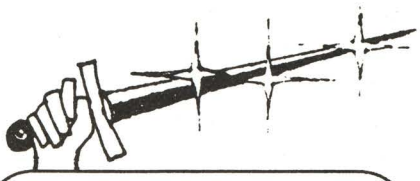
Jednoduché počty: svět v Powermongeru se skládá z nezávislých zemí uspořádaných do mřížky 13x13, tedy 169 částí krajiny. Kdyby se vám povedlo obsadit zemi hned napodruhé (jako že se vám to nepodaří!), rychleji než za hodinu to nedokážete. Pak tedy celý počítačový svět budete obsazovat minimálně 170 hodin. To je tedy týden čistého času! A pro ty, kterým ani to nebude stačit, se připravují datové diskety (stejně jako u Populous) s dějem zasazeným do Egypta faraonů, do první světové války i do daleké budoucnosti.

Nový klasik je na světě

Grafické zpracování hry vysoko převyšuje obvyklý průměr, vektorová grafika je plná detailů. V krajině můžete spatřit ovce a ptáky a o všech těchto pidiobjektech počítač "ví" a počítá s nimi. Dokonalé jsou i vesnice obyvatel, hrázděné domy a ruiny hradů jsou nakresleny s naprostou přesností. V trojrozměrné krajině se děje vše s naprostou plynulostí, jen při rychlých pohybech několika armád počítač "nestíhá" a na několik sekund se zablokuje obraz.

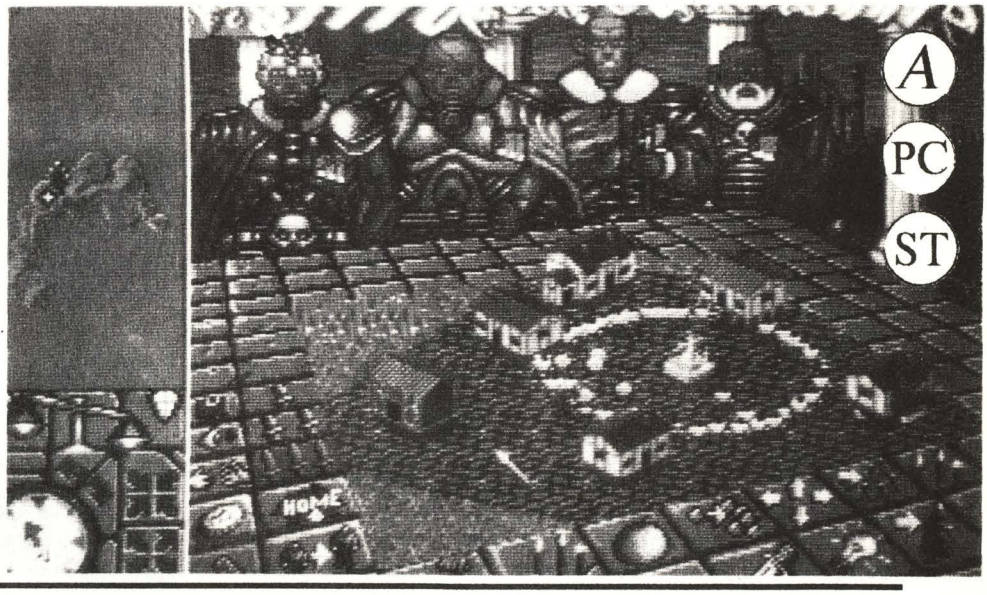
Výborná funkce jedné z ikon je přiblížení pozorovaného předmětu tak, že můžete spatřit i ty nejmenší detaily. Powermonger začíná výnikajícím úvodním demem, podbarveným ještě lepší hudbou. I když jsme na podobné úvodní pasáže už zvyklí a bereme je jako samozřejmost každé lepší hry, Bullfrog opět překvapili! Celé demo (pět animovaných obrázků a hudba) je jen na jedné disketě. Společně s úvodem je tam ale i rozsáhlá hra! Tím odpadá nepříjemný "mariáš" s vyměňováním disket v jediné disketové mechanice.

Zvuk je precizní a věrný. Ve vesnicích bečí ovce, ptáci pleskají křídly, na vodě pak zaslechnete nárazy pádel na hladinu. Při bitvě slyšíte ryk boje a vítězný pokřik vojska. Úvodní tajemná skladba sice nehýří pestrostí použitých nástrojů, zato její motiv je vynikající. A "playability"? Tu si ohodnotíte sami, až ve dvě hodiny v noci se budete rozhodovat, jestli dobýt ještě jednu zemi nebo jít spát! L.L.G.



Powermonger
Bullfrog–EOA 1990
Excalibur 3/91 94 %

1 *idea*	1 *grafika*
hudba 1	*atmosféra* 1



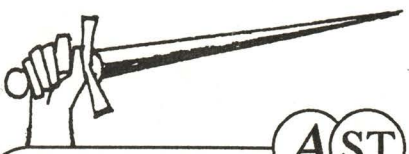
FLOOD

Flood (potopa) je další hra firmy Bullfrog, která vyplnila časové období mezi Populous a Powermonger. Je to jednoduchá akční hra. Procházíte podzemním bludištěm po roztodivných jeskyních a sbíráte vše, co najdete. Až seberete všechno haraburdí, které se tam válí, můžete přejít do další úrovně.

Abyste neměli práci tak jednoduchou, hned na startu se začne podzemí zaplavovat vodou. Pod hladinou vydržíte jenom chvíli, dokud vám nedojde kyslík. V jeskyní se pohybuje množství příšer, které se vám snaží zhatit plány, naštěstí jdou všechny zničit. Až na jednu výjimku, jakéhosi ducha, podobného zlu z Populous. Proti potvorákům používáte rozličné zbraně, které si můžete mezi sebou vyměňovat. Na někoho platí granát, jinde bumerang či hvězdice. Na nedostupná místa se dostanete šlápnutím na minu, která vás vymrští vzhůru. Můžete použít i balónek nebo vyšplhat po paprsku laseru. Žabák také může lézt po stropě jako moucha. Občas v jeskyni naleznete zvláštní čtverce postavené na roh. Těmi projdete do skrytých místností.

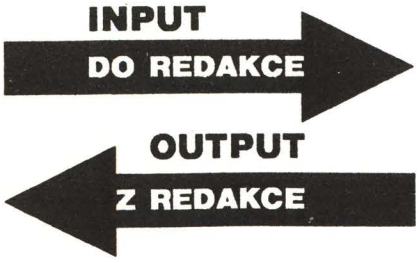
Flood je velice pečlivě graficky proveden, nejvíce se mi líbil úvodní obrázek. Během hry uslyšíte množství zvuků. Hudby si ale příliš neužijete, snad vám to ta na začátku vynahradí. Posun obrazovky je plynulý a animace postav je rychlá. Scénář Potopy je nápaditý a zaujme hráče hned při prvním pohybu joystickem. Na Flood mi trochu vadí, že některé místnosti jsou rozsáhlé a chvilku to trvá, než se jimi prokoušete. Přesto si myslím, že tuto hru si většina lidí zahraje s chutí.

A abyste se s Potopou moc netrápili, v rubrice Typy a Triky najdete seznam vstupních kódů do jednotlivých úrovní. A nezapomeňte, že na konci Flood vás čeká velké překvapení! -mCh-



Flood
Bullgrog/EOA 1990
Excalibur 3/91 66 %

3 *idea*	2 *grafika*
hudba 3	*atmosféra* 2



Poštovní přihrádka 414 se začíná plnit vašimi náměty, tipy a triky. Doprovází je připomínky k obsahu Excaliburu. Za ně mnohokrát děkujeme, budeme se snažit všem vyhovět. Dále nám přichází velké množství různých návodů ke hrám. Budeme je postupně uveřejňovat v rubrice "Jak dál?". V tomto čísle se již dostalo na ty nejrychlejší.

Vaší mravenčí píli chce redakce vtisknout určitý řád. Příspěvky zasílejte především strojem psané na listech formátu A4. Dodržujte přispěvatelské zvyklosti, pište 32 řádek a 64 úhozů na řádce. Pro příspěvky zpracované na tiskárně používejte režim NLQ. Nejlepší ovšem bude, zašlete-li článek na disketě (obratem ji vrátíme). Pak ale musíte nahrát ASCII znaky v některém kódování u nás zavedeném. Nejlepší je norma Kamenických nebo KOI8. Samozřejmě, že Váš dopis uvítáme i když bude napsán čitelně rukou.

Ještě k mapám. Kreslete je také na formát A4, s pytlíky od svačiny máme špatné zkušenosti, většinou (omylem) skončí v koši. Používejte černou tuš nebo tenký černý fix. Nezapomeňte, že Excalibur je stále černobílý, proto žádné barvy! Než začnete kreslit, udělejte si po straně papíru tenkou tužkou dvoucentimetrové okraje a zachovávejte hlavně velikost textu na naší stránce. Největší svízel je s popisy, doporučujeme psát nápisy jenom tužkou. Pěkně slabě a tence, ať jdou snadno odstranit. Kdo neumí dobře kreslit, nebo si není jistý, ten pošle jen náčrtek, bude-li pěkný, sami jej překreslíme. Kdo zase umí zpracovat pěkné mapy v grafických programech, ať použije při jejich tisku tu nejkvalitnější tiskárnu, jakou dokáže sehnat (laser nebo 24jehličkovou). Také může poslat data na disketě, pak ale musí opět připsat, jaký grafický program použil. Všechny příspěvky, jak obrázky, tak texty samozřejmě honorujeme.

Nakonec něco pro ty, kteří žádnou hru nedohráli nebo je nebaví psát. Každý čtenář se může zúčastnit naší tipovací ankety o hru měsíce. Podle vašich hlasů sestavíme žebříčky vašich nejoblíbenějších her. Stačí jen korespondenční lístek a řídit se podle vzoru:

Mám ATARI ST. Tipuji:
1. Powermonger
2. DungeonMaster
3. Tetris

Pozor! Jen ten, kdo napíše zpáteční adresu a nalepí na lístek kupón ze strany 29, bude zařazen do slosování. A jaká bude výhra? Každý měsíc jeden joystick, ten se určitě každému šikne.

Vaše redakce

V žádném správném počítačovém časopise nemůže chybět inzertní rubrika. Také Excalibur vyhovuje přání čtenářů a zavádí pravidelný informační servis. Soukromá nevýdělečná inzerce je zdarma. K zaslání textu použijte přiložený lístek, nebo připište svůj inzerát k tipu na hru měsíce. I-servis Excaliburu bude mít zatím tyto rubriky:

Nabízím
Potřebuji
Vyměním
Různé
Dopisování
Kluby

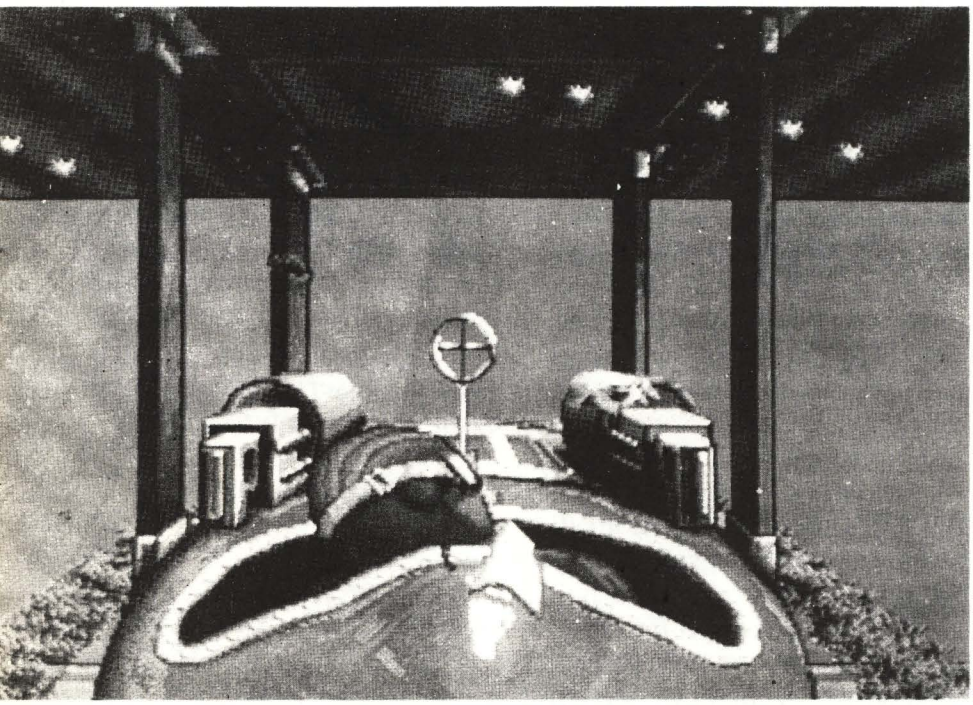
Pokud podávaný inzerát bude oznamovat trvalou výdělečnou činnost, obratem vám zašleme složenku. Nejmenší inzertní plocha v Excaliburu je 4,5 cm x 6 cm za 195 Kčs.

První inzerát

Líbí se mi hra Lotus Esprit Turbo Challenge, ale nevím jak ji získat. Mám Atari 800 XE a je mi 12 let. **Martin Adam, Madridská ul. 24, 101 00 Praha 10-Vršovice**

WINGS

Další film na počítači od Cinemaware?



Mnozí z vás, kdo máte šestnáctibitový počítač s pamětí 1MB, jste se setkali s hrou od firmy Cinemaware "It Came from the Desert", zpracované podle různých amerických filmových hororů. Po této zdařilé "filmové" hře na sebe dlouho nenechala čekat It Came II. Posledním hitem Cinemaware jsou Wings - Křídla.

Po nahrání programu se jako první objeví stylový úvod, na jaký jsme si u Cinemaware už zvykli. Nejdříve vám připomene první pokusy s letadly. Objeví se citát jednoho z bratří Wrightů, který prorokuje zneužití jejich vynálezu ve válkách. Pak naskočí panoráma rozbombardovaného města a spoza jeho střech se vynoří francouzský dvouplošník pronásledovaný německou stíhačkou. Jako v každém filmu teď následují titulky, které doprovází příjemná a stylová hudba.

Je to letecký simulátor dvouplošníku. Jako spojenecký pilot se účastníte bojů 1. světové války od začátku až do konce konfliktu. A pak už na vás čeká přes 230 bojových letů. Dříve, než se dostanete na frontu, musíte absolvovat úspěšně leteckou školu. Po zápisu jména si nastavíte svoje počáteční kvality v pilotáži, střelbě, mechanické zručnosti a odolnosti. Doporučuji mít všechny hodnoty vyvážené. Ostatní údaje v tabulce jsou čistě informativní a budou se postupně měnit podle vašich úspěchů či neúspěchů. Teď na vás čeká jeden ze tří typů cvičných letů.

První varianta je sestřelení balónu ve vektorové grafice. Na obrazovce se objeví dvouplošník z pohledu od výškovky (jako byste seděli vzadu na trupu). Před sebou máte jen záda pilota. V prvních letadlech tak lítal instruktor za žákem nebo za cestujícím. Žádné přístroje nepotřebujete, protože výkon motoru nemůžete regulovat a střeliva máte neomezené množství. Prostor před sebou vidíte průhledem mezi spodním a horním křídlem. Tento neobvyklý pohled se brzy ukáže jako velice praktický. Hlava pilota se totiž otáčí do směru nejbližšího nepřátelského letounu a podle toho můžete zvolit tu správnou taktiku pro útok. K ovládání letadla použijte myš, joystick nebo klávesnici.

Druhou variantou cvičného letu je bombardování v 2D grafice. Svůj letoun vidíte v pohledu shora. Vidíte i vše, co je pod ním. Hra sice dostane nádech obyčejných arcade her, ale je to určitý oddych po náročných bojích v trojrozměrné grafice. K ovládání potřebujete myš a využijete obě její tlačítka. Levým střílíte a pravým uvolňujete bomby.

Třetí variantou letecké školy ve Wings je ničení barelů u cesty. Tato část je v "klasické" 3D grafice a vy vidíte svůj letoun z pohledu zezadu shora a mírně vlevo (viz. obrázek). Tento typ letů je označován "strafe" a později poznáte, že je nejnáročnější. K ovládání použijete joystick, myš nebo klávesnici.

Pokud první zkušební let splníte, jste převeleni k bojovému útvaru. Přivítá vás velitel útvaru a začne kolotoč bojových letů. Kdo ovládá angličtinu, tomu doporučuji pořádně si pročíst první stranu útvarového deníku. Celý deník je velice poučné čtení, které odpovídá historii první světové války.

Také se dozvíte, jaký bojový úkol na vás čeká. Ze začátku je to nejčastěji hlídkový let. Objeví se tabulka, ve které je přesně popsán váš úkol, kdo s vámi letí (hodnost, jméno, počet letů a sestřelů - podle těchto informací si můžete udělat představu o síle vaší formace) a cíle, které zasáhnout nesmíte - zdravotníky, školy apod. Potom máte také poslední možnost si vaši výhodnou pozici uložit na disk.

Po volbě "let" se objeví startující letadlo a následují komentáře k letu např. kolik je proti vám letadel. To vše se pravidelně před každým letem opakuje. Při hlídkových letech, doprovodných letech, útocích na balony, při obraně základny nebo vlastních balonů je grafika stejná jako u první varianty cvičného letu na balony. Jsou to také jediné lety, při kterých můžete zahynout.

Několik rad pro začínající piloty. Řiďte se podle pilotovy hlavy. Nejkratší cesta k balonu není vždy nejbezpečnější - je výhodné zbavit se nejdříve dotírajících stíhaček a pak podle protivzdušné palby zvolit cestu k balonu (palbě se vyhnout). Na likvidaci balonu stačí několik ran z bezprostřední vzdálenosti. Pozor na srážku s ním, to je jistá smrt. Vyhněte se i padajícímu letadlu. Srážka je na 95% smrtelná. Cizí letadlo jde sestřelit nejsnadněji, letí-li před vámi a zatáčí, nebo letíte-li nad ním a stíháte je dolů, kde už tak nemůže manévrovat. To je normální stíhací taktika. Nezapomeňte, že motor vašeho dvouplošníku není moc silný a při větším stoupání může vysadit. Jeho nahození je provázeno značnou ztrátou výšky. Někdy se stane, že se cizí letadlo dostane za vás.

Pak podle situace proveďte obrat doprava či doleva a "vyleťte z obrazovky". Nezkoušejte uniknout směrem nahoru - určitě vám vysadí motor a vy nevíte, v jaké jste výšce. Při pokusu o únik dolů jste pro nepřítele snadný terč.

Pokud jste zasaženi tak, že se nemůžete zúčastnit dalšího boje a letadlo je přitom ještě trochu ovladatelné, můžete pohodlně přistát v jakýchsi "hlávkách zelí". Jste-li však sestřeleni a zabiti, očekává vás důstojný pohřeb. Pak si můžete vybrat ze tří variant:

1/ nahrát uloženou pozici
2/ začít hru znovu od začátku
3/ pokračovat ve hře s tím, že si vycvičíte dalšího pilota.

Při tzv. "strafingu", což je kulometný útok na pozemní jednotky, je grafika stejná jako při cvičném letu na barely. Uvidíte buď silnici, koleje nebo zákopy podél cesty. Útok na kolonu vozidel není obtížný, pokud nemá silnou obranu. Pěšák padne po jednom zásahu, ale auta, stany s munici nebo protiletadlové jednotky chtějí zásahů mnohem víc. Proto střílejte několikrát do stejného místa. Vagóny a lokomotiva už vyžadují značný počet dobrých zásahů, celý vlak se zničit prakticky nedá. Letíte-li nad zákopy, počítejte s tím, že vojáci nejsou do poslední chvíle vidět a jsou dobře ukryti. Vykouknou těsně před vámi a okamžitě po vás střílí. Proto stále "kropte" zem před sebou. Uvidíle-li za letu velký protiletadlový kanón, okamžitě ho zničte nebo se mu velkým obloukem vyhněte. Od něj totiž stačí jediný zásah. Let končí buďto úspěšným přeletem nad celým územím nebo sestřelením.

Sekce bombardování začíná asi po 25 úspěšných letech. Před každou se akcí objeví mapa území s cíli a rozmístěním všech objektů. Tuto mapu doporučuji pozorně prostudovat a pečlivě volit cestu k cílům mezi protiletadlovými stanovišti. V silné palbě můžete docela dobře cíl minout anebo být sestřelen při manévrování. V poslední čtvrtině války už proti vám létají nepřátelská letadla, která se vás snaží za každou cenu sundat.

Po skončení každého letu se objeví tabulka vašeho hodnocení. Čeká vás podle úspěchů pochvala nebo naopak při neúspěších pokárání. Zhruba jednou za měsíc se objeví tabulka nejlepších pilotů obou stran podle počtu sestřelů. A zase následuje deník, úkol, let a tak pořád dokola. Po posledním bojovém letu následuje triumfální přelet spojeneckých letadel nad osvobozeným městem.

Moje osobní hodnocení? Celý běh programu je podbarven stylovou hudbou, která se postupem času dokonale zprotiví. Dalším nedostatkem je špatný průběh letu po mapě. Poletíte-li stále jedním směrem od balonu či od základny, tak po chvilce zjistíte, že se znovu přibližujete. Území pod vámi se opakuje, naštěstí to příliš nevadí. Také grafika při bombardovacích akcích by mohla být provedena kvalitněji. Hra je na dvě diskety a když máte jen jednu disketovou mechaniku, musíte je každou chvíli vyměňovat. Pozor - při předčasném vyndání odjištěné diskety hrozí porušení programu! Nepříjemné je také, že za letu nemůžete uložit aktuální pozici.

Ke kladům Wings zejména patří historická objektivnost bojového deníku i průběhu bojů. Postupně roste nebo klesá aktivita nepřátel, do bojů jsou nasazovány nové typy letadel. Největším přínosem do stále se rozšiřující rodiny leteckých simulátorů je to, že se Cinemaware nebála udělat simulátor historického letadla. Je to dobrý odpočinek od moderních letadel, přeplněných elektronikou (F-16, F-18, F-29 aj.). Je to návrat ke klasickým leteckým metodám i navigaci. Kladem Wings je i několik druhů grafického zpracování jednotlivých akcí. Při tolika letech by bylo krajně nepříjemné a unavující vidět stále stejný obrázek. Proti moderním strojům, kde musíte neustále sledovat přístroje, je let s dvouplošníkem prostě pohoda. Klady ve Wings jasně převyšují nad jeho zápory, proto už jen zbývá nasadit leteckou kuklu, ochranné brýle a vzhůru do boje...

Petr Měrka

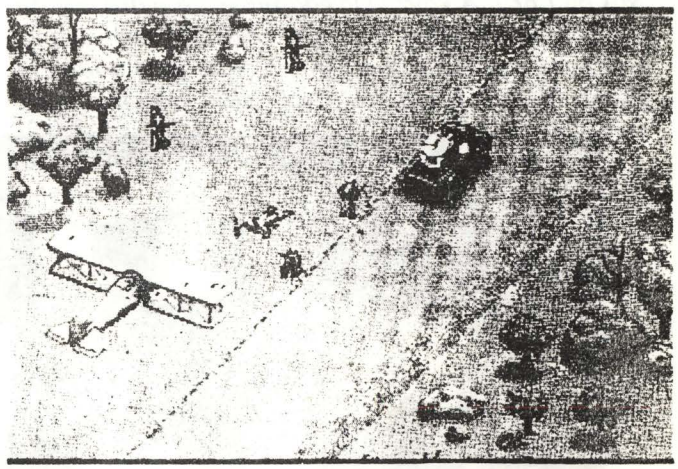
Wings

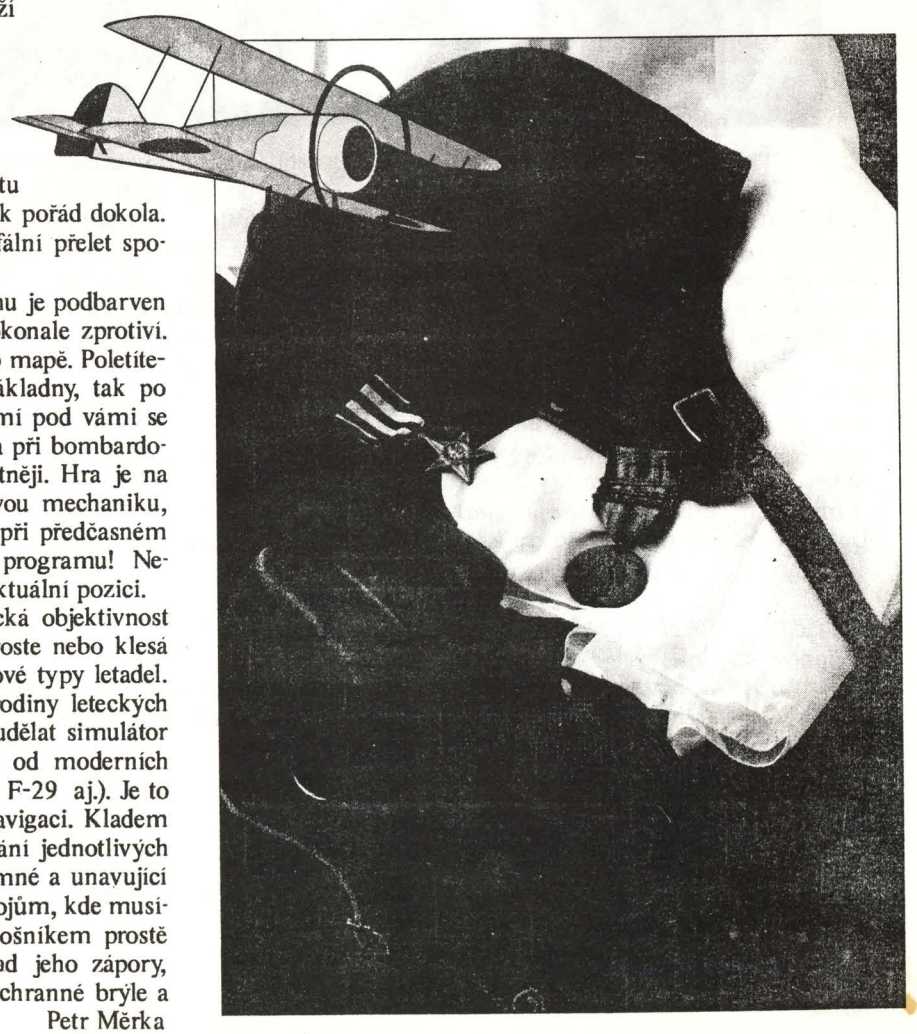
Cinemaware 1990

Excalibur 3/91 78 %

2	**2**
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
2	**2**

ST A



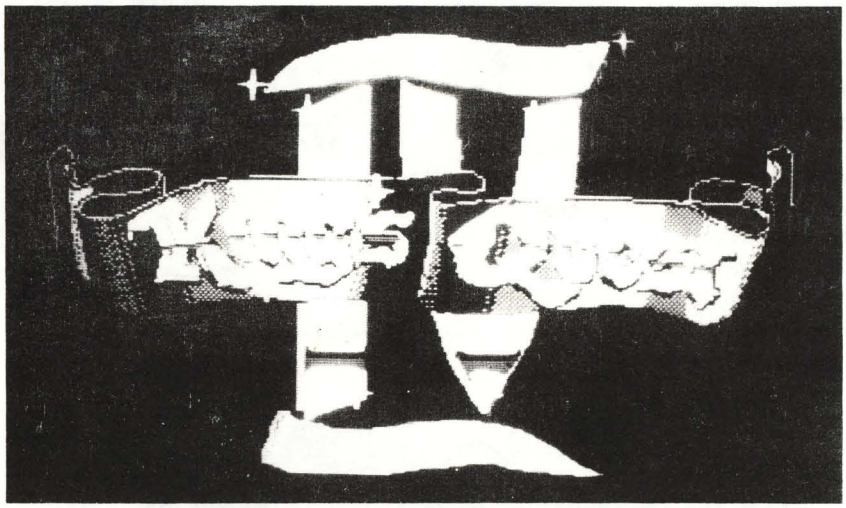


Kdo by se nechtěl stát hrdinou...
Továrna na příběhy – Sierra On-Line

Nadpisem, vypůjčeným z reklamního sloganu, který uváděl jednu z nových her americké firmy SIERRA ON-LINE, začínáme rozsáhlý seriál o dobrodružných příbězích této gigantické softwarové továrny. Toto přirovnání není zdaleka nadnesené, neboť firma produkuje v posledních letech až pět nových her ročně. I když se to může zdát málo, musím vás ubezpečit, že jedna hra zabírá čtyři diskety, tedy 3 až 4 MB na 1 hru. A když si uvědomíme, že jádro celé firmy netvoří ani deset lidí, je to obdivuhodný výkon.

O hrách od Sierry toho bylo a bude ještě hodně napsáno nejen v Excalibru. Celý seriál vás chce seznámit s historií firmy a být jakýmsi minitestem všech jejích her. Zároveň se seriálem budem v rubrice "Jak dál?" uveřejňovat vždy alespoň jeden kompletní návod.

Když jsme tento seriál začali připravovat, vznikla u nás v redakci určitá diskuse o tom, jestli psát o jednotlivých hrách v tom pořadí, v jakém přicházely na trh a nebo se držet jistých tématických okruhů. Vznikl kompromis, nejprve si vždy povíme něco o vícedílných příbězích najednou (King's Quest, Space Quest, Police Quest, Larry) a horké novinky si necháme na závěr seriálu.



Rodinný klan

Hnacím motorem americké firmy je manželský pár, Ken a Roberta Williamsovi. Oni jsou také zakladateli a hlavními vlastníky celé firmy.

Prezident firmy Ken Williams o počátcích firmy říká: "Původně jsem se zabýval myšlenkou dělat software pro seriozní potřebu, jakési programy přímo šité na míru zákazníka. Moje žena Roberta se přimlouvala za hry. Já jsem si myslel, že je to jen taková hloupost. Upřímně řečeno, trochu jsem se zastyděl, když jsem po dvou letech činnosti firmy zjistil, že vyděláváme nejvíce na počítačových hrách. Největším zlomem v činnosti naší firmy byl ale dopis od Steva Wozniaka, autora prvního počítače Apple, v kterém nám velice děkoval za naše hry. Ve svém dopise mi dal Steve najevo, že to, čím se zabývám, není marná práce. Vyjádřil se dokonce, že naše hry mají nejblíže tomu, k čemu on počítač vyvinul. Podpora ze strany tak významného člověka, jakým Wozniak rozhodně je, mne naplnila pýchou nad tím, co dělám. Shodou okolností se to stalo v době, kdy jsem to nejvíce potřeboval."

Zakladatel Sierry pokračuje: "Když dnes přijdete do kanceláří naší firmy, hned ucítíte ten tlak, který se tu na každého pracovníka vyvíjí. Náš cíl je prostý - ten nejlepší software, který bude vždy o krok před protivníky v našem oboru, ale také před jinými formami zábavy.

Naši hudební skladatelé chtějí vyniknout nad umělci nahrávajícími v drahých studiích. Animátoři se snaží překonat to, co nám každou neděli ráno televize předkládá jako animaci. V současnosti už nás brzdí jenom hardware, pak televizi přece jen asi předběhneme.

Moje žena Roberta a ostatní návrháři jsou hnáni snem, že nahradí audio a televizi něčím více vzrušujícím a interaktivním."

Roberta Williamsová k tomu dodává: "I já mám schovaný jeden dopis, který mám zvlášť ráda. Píše mi jedna americká máma - ...Děti se teď už vůbec nedívají na televizi. Neustále si hrají jen s Kouzelníkem a Princeznou, nebo hrají některou jinou z Vašich výtečných her. Zjistili, že je televize nebaví, protože u í sedí a koukají. Říkají, že televize je k ničenu neprovokuje, a tudíž je nudná a nezajímavá..."

Příběhy pro nejmenší

Roberta Williamsová vytváří hlavně hry, které jsou plné králů a princezen, kouzelníků a čarodějů, skřítků a obrů a hlavně dobra a zla. Nevyčerpatelnou inspiraci nachází v pohádkách a kreslených seriálech.

"... Většina dětí v USA, kterým ještě není 12 let, stráví polovinu svého volného času díváním do bedny. Já a Ken si myslíme, že je to velice znepokojující trend, a proto se ho snažíme všemožně změnit. Toto věkové rozpětí je velice důležité pro další vývoj dítěte. Jestliže bychom mohli dokázat, aby si dítě raději zapnulo počítač s nějakou inteligentní hrou než televizní bednu, pak je vyhráno. Dítě si zvykne na druh zábavy, do které může neustále zasahovat svými povely (interaktivní zábava). Tu se pak snaží vyhledávat po celý zbytek života a to nejen na počítači.

Chtěla bych zajistit dostatek dobrého software, které by bylo k dispozici dětem, které neumí ještě číst a dětem základních škol, které mají doma počítač. Když se podíváte na světový trh se software, zjistíte, že počet her pro ty nejmenší je stále i dnes směšně malý. Skoro všechny produkty zaměřené na děti jsou typu -výchovné software- a těžko najdete něco, s čím si je radost zahrát..." objasňuje Roberta Williamsová svůj životní cíl. A právě proto se Roberta občas uvolní od své "královské série" a vytvoří něco, co je zaměřeno právě na malé děti.

Roberta si vzpomněla, že v dětství četla knihu Lloyda Alexandra "The Chronicle of Prydain". Když pak Walt Disney začal pracovat na animovaném filmu této pohádkové novely, vytvořila svoji interaktivní verzi.

The Black Cauldron - Černý hrnec

Černý hrnec byl první Robertin pokus zapůsobit na hráče "od dětského věku výše". Systém předávání instrukcí byl přepracován tak, aby si mohli hru zahrát i děti, které ještě neumí dobře psát. V Black Cauldron používáte jednoduché a předdefinované příkazy, takže je to hra vhodná i pro začínající angličtináře.

Do hry zabudovali programátoři firmy i šest akčních částí, aby se děti dokázaly odreagovat od logických problémů. Grafika a hudby pak byly vylepšeny za pomocí animátorů z Disney studia. Úplně nakonec byl celý naprogramovaný návrh vyzkoušen prostřednictvím malých amerických školáků. Pak teprve mohl být Černý hrnec klasifikován jako "dětem přístupný" a uveden na trh.

I když se Disneyova verze dávno nepromítá, stále se "The Black Cauldron" od Sierry výborně prodává. Mezitím se Roberta zaměřila ještě níže ve své snaze zachránit dětičky od válení se u televize. Jejími dalšími potencionálními hráči měly být děti, které teprve začínají se čtením.

Mixed Up Mother Goose
Popletená Matka Husa

Svůj projekt pro nejmenší začala Roberta tématem Matky Husy. Domnívala se, že Matku Husu všechny americké děti znají. "Zjistila jsem, že na postavičku z knížek a comicsů sedmdesátých let malí Američani už zapomněli, proto jsem se rozhodla vrátit ji do podvědomí dětí", říká o své nejjednodušší a zároveň nejobtížnější hře Roberta.

Konečný návrh "popletené Matky Husy" byl zamýšlen tak, aby znovu přivedl dětičky do světa Matky Husy. Když se hra jednou zapne a běží, mohou děti okamžitě převzít iniciativu, protože je k tomu zapotřebí pouze několik klávesnic nebo joysticku. Děti "se vtělí" do jedné figurky na obrazovce, která vypadá stejně jako ony, včetně barvy vlasů a etnického dědictví. Slova na monitoru jsou doprovázena obrázky. Například slovo "kráva" se objeví současně s obrázkem krávy.

Ke hře se dodává ohromný plakát na stěnu. V plakátu jsou malá zavřená okna. Ty děti postupně otevírají a dostávají pokyny pro úspěšné pokračování ve hře.

V jedné studii, kterou vypracovala skupina reklamních agentů od Sierry v roce 1988 bylo zjištěno, že v rodinách, které vlastní počítač, se lidé dívají na televizi o polovinu méně než ostatní. Roberta Williams si myslí, že zvítězí. Kdo by se s ní chtěl přít?

Software z kuchyně

Roberta Williamsová je opravdu nejpilnější ze Sierra týmu. O svých začátcích ale tvrdí: "V roce 1979 jsem pracovala jako programová novicka a nebylo to ono. Nebyla jsem si jistá, zda mě baví počítačové hry - nebyla jsem si jistá, zda mě baví počítače vůbec."

Paní Williamsová brzo změnila svůj názor na počítače a počítačové hry. Když její manžel přinesl z práce počítač a jednu z prvních klasických textových her, brzy na to Roberta zabrala. Oba dva se zečali horečně shánět po dalších, sehnali jich jen pár a ty za moc nestály.

"Tehdy jsem přišla na to, že by bylo možná zábavné něco takového dělat. Tak jsem si sedla ke kuchyňskému stolu a začala psát námět, namalovala jsem si řadu obrázků..." nastiňuje Roberta počátky firmy.

"Přišel k nám někdo od IBM a požádal nás, abychom navrhli barevnou počítačovou hru. Jednalo se o propagaci jejich nově vyvíjeného modelu. Vše bylo přísně tajné...". Počítač se jmenoval PC a Sierra pro něj vytvořila hru King's Quest. Poprvé se mohly postavičky hry pohybovat po celé obrazovce, mohly se "schovávat" za předměty, které je obklopovaly. Byl to počátek trojrozměrného dobrodružství.

The King's Quest

Hra King's Quest se dostala na trh v roce 1984 a předznamenala novou éru nejen v historii firmy Sierra On-Line, nýbrž také v počítačových grafických dobrodružstvích vůbec. Schopnost operačního systému IBM zvládnout na tu dobu tak plnobarevnou a složitou hru pomáhala "Velké modré" nejen prodávat jejich nové počítače, ale také zvyšovat prestiž Sierry na americkém trhu.

King's Quest I: Quest for the Crown
Hledání koruny

KQ I je hra o dlouhém hledání Sira Grahama po třech magických pokladech, které musí přinést do království v Daventry. Graham se musí postavit obludám, skřítkům, drakům a obrům, aby získal vytoužené poklady. Ty musí za stanovenou odměnu donést dobrému králi Edwardovi.

V letošním roce světlo světa spatřilo již páté pokračování příběhů královské rodiny z Daventry. Každé z pokračování této ságy těží z vylepšení počítačového hardware a vlastního vývoje Sierra software (Sierra Creative Interpreter - SCI).

King's Quest II:Romancing the Throne
Romance kolem trůnu

Graham, nyní již král Daventry, se vydal hledat královnu. Aby ji našel, musí cestovat na vzdálená místa. Svou vyvolenou najde ve vrcholku ohromné věže. Na své cestě za štěstím musí čelit mnoha nebezpečím a nástrahám, z nichž Dracula není tím nejmenším.

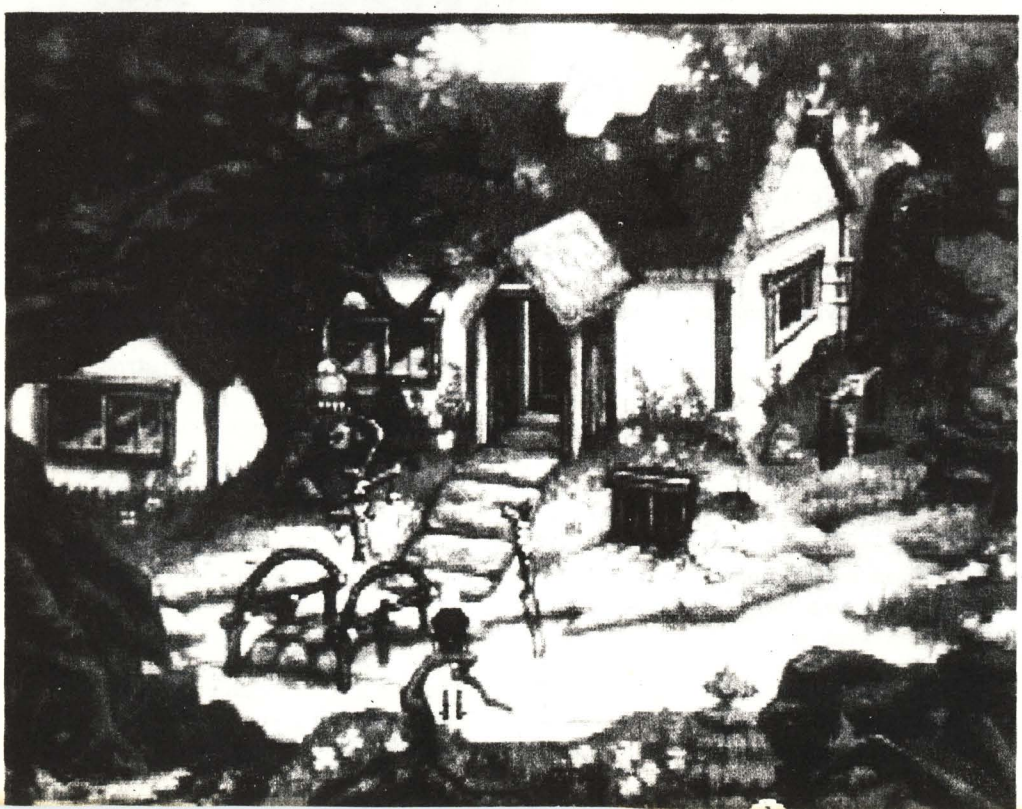
King's Quest III: To Heir is Human
Dědictví je lidské

Tato hra se částečně odchyluje od vysněné země Daventry. Mladý člověk jménem Gwydion se musí osvobodit od zlého a krutého čaroděje tím, že použije jeho vlastní magii. Pak se musí vydat na nebezpečnou cestu do vzdálených končin, aby tam našel své pravé jméno, svoji identitu a královský osud.

King's Quest IV: The Perils of Rosella - Dobrodružství Roselly

Princezna Rosella se vydá do země Tamir, kde musí najít kouzelné ovoce a přinést ho svému churavému otci. Mnohé známé pohádkové postavy se proti ní spiknou, aby vyzkoušely jej odolnost a ztížily Roselle hledání. (S Rosellou se blíže setkáme v příštím čísle).

pokračování v příštím čísle



OSM KONTRA ŠESTNÁCT

Protože Excalibur je zatím jediným časopisem u nás, který se zaměřil především na počítačové hry, dostal tak do vínku nelehký úkol. V jednom čísle našeho měsíčníku píšeme jak pro fanoušky "starých dobrých" osmibitů, tak i pro nastupující generaci šestnáctibitů. Na Západě takový časopis, kde byste vedle sebe našli Sinclaira společně s Atari ST, už dávno nevychází. Každý počítač má svůj specializovaný časopis.

Známe velmi dobře situaci mezi počítačovými fandy v ČSFR. Začínají většinou na Sinclairu, Commodoru 64, nebo na malém Atari. Největší část našich čtenářů jistě najdeme mezi spectráckými "gumáky" a "plusáky", silně podporovanými domácími Didaktiky. Početná je i rodina uživatelů osmibitových Atari, které k nám dovážel v letech 1987–89 Tuzex.

Mnoho osmibitových mladíků vyroste do věku, kdy už nějakou tu inflační korunu můžou vydělat a začnou se poohlížet po něčem větším. Vedou je k tomu nejrůznější důvody. V zaměstnání mají PC, tak proč něco do práce neudělat doma. Nebo se dostali na školu a šestnáctibitový počítač jim ulehčí studium. Nebo je už omrzelo neustále "honit" magnetofon a čekat nekonečných pět minut, než se program do paměti nahraje. Tak pomalu, ale jistě roste rodina domácích "Pisičkářů", "Amigistů" nebo "Estečkářů".

Ne, nechci vám na tomto místě radit, na kterého z těchto rychlých šestnáctibitových koňů vsadit, ale dokázat vám, že malý osmibitový kolega nemusí hned po nákupu většího putovat do šuplíku nebo do bazaru. Vždyť na osmibity stále existují výtečné hry, které často předčí i hry na šestnáctibitech.

Na následujících stranách budeme testovat hry na osmibity a hned vedle jejich stejné nebo velmi podobné verze na šestnáctky. Při tomto srovnávání půjde hlavně o jedno – ukázat vývoj popisovaného typu hry. Proto se nedivte, že hry na "malé miláčky" jsou staršího data, vždyť tady byly dříve! L.L.G.

PS: Ten, kdo se vážně rozhoduje, že přesedlá třeba ze Sinclaira na něco většího a stále není rozhodnut, co by to tak asi mělo být, by si měl pořídit publikaci Osobní počítače, kterou vydala naše firma už v minulém roce. Za 20,- Kčs se dozvíte o PC, Amiga, Atari, Archimedes i o těch dalších šestnáctibitech opravdu všechno. Objednávky posílejte na adresu redakce.

Manic Miner

Jsem bláznivý horník a kdo je víc!

Manic Miner se asi stane hrou, která bude v Excaliburu držet jeden rekord. Recenze po osmi letech! Příhody šíleného horníka jsem totiž hrál na Sinclairu už v roce 1983.

O této hře píši proto, že do počítačových her a také do oblasti teorie zábavy přinesla několik nových prvků. Je to možná první představitel her "arcade" Skákej a sbírej. Postavička běhá po dvojrozměrném bludišti, které zabírá celou obrazovku (první znak podobných her) a musí sebrat předepsaný počet předmětů (druhý znak). Celé snažení je časově omezeno (znak třetí, který ale není nutný). Poštavička nemá žádné zbraně, nemůže v žádném případě nebezpečné objekty nikterak zničit. Nezbývá, než přes různá nebezpečí jen skákat a zase jen skákat a to je poslední, nejvýraznější znak her typu Skákej a sbírej. Pád z velké výšky většinou znamená ztrátu jednoho života.

Klasika

Když seženu nějakou novou hru Skákej a sbírej a přijde si ji někdo nahrát, na jeho zvědavou otázku o hře "Co je to zač?" odpovím: "To je klasika, něco jako Manic Miner na Spectru!". Opravdu, za těch pár let, co je Horník na světě, se stal charakteristickým představitelelem svého druhu.

Obsahuje všechny znaky typu hry Skákej a sbírej v té nejryzejší formě. Postavička horníka (mimochodem strašně malá, na hranici únosných rozměrů 8x16 bodů) musí v každé úrovni - podzemní jeskyni, sebrat několik zářících klíčů a dostat se východem rychle pryč. Všechno to musí stihnout dřív, než mu dojde zásoba vzduchu - tedy v časovém limitu. Jeskyní je dvacet a se třemi životy je budete procházet pěkně dlouho, než vyfárate na povrch a setkáte se se svou rodinou.

Po výtvarné i hudební stránce nepřináší hra nic světoborného. Je to patrně tím, že to ještě v té době programátoři "moc neuměli" a byli omezeni malou pamětí.

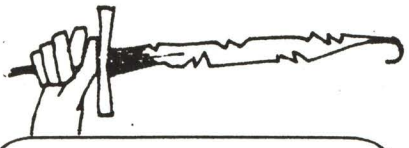
Manic Miner se dočkal několika pokračování. Jet Set Willy I-III, jak se nová hornická série jmenuje, přináší do Skákej a sbírej nový další prvek. Jeskyně (jednotlivé obrazovky) jsou mezi sebou navzájem propojeny a tvoří ohromný labyrint. Předměty v těžkých místech bludiště nemusíte pracně sbírat a můžete si je nechat "na potom".

16 Retro, které se nevyvedlo

Po sedmi letech se Manic Miner dočkal své verze i na Amigu. Za těch dlouhých počítačových sedm let udělal vývoj v arcade hrách velký skok jak v používání grafiky a animace, tak i ve využití doprovodné hudby. Byl jsem na Minera hodně zvědav. Překvapí?

Ne, rozhodně mě ničím neoslnil. Hra má vážné nedostatky, co se týče nároku na hardvare počítače. Horník na Amigu potřebuje přesně 1 MB, ale ani o chlup více nebo méně; a už jste někdy dělali z dvoumegové paměti jednomegovou?! Šílený horník dostal sice nové tělo, jak se na pořádnou postavičku z šestnáctibitového počítače patří, ale vůbec mu nesluší. Jeskyně jsou barevnější a graficky propracované, ale ničím vás příliš neupoutají. Muzika je taková nemastná, neslaná. Výsledkem je, že hru si tak zahrajete jednou, dvakrát a už se k ní vícekrát nevrátíte.

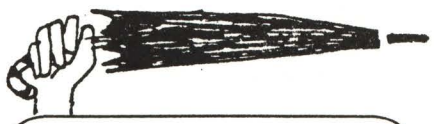
Škoda, že programátoři nové hry vzali Manic Minera tak vážně. Lépe by udělali, kdyby se pokusili o jakousi "simulaci" Spectra. Při náhrávání z diskety se po okrajích obrazovky mohly objevit "load" pruhy a rámeček pro samotnou hru se mohl smrsknout na dvě třetiny monitoru - tzv. "Sinclair Dynamic HAM Mode". Po nahrávce by obraz mohl zčernat a objevit se nápis "Tape loading error", který nejen sinclairisty dohánělo k šílenství víc, než samotný bláznivý horník. Po dalším úspěšném nahrání by pak Miner chodil tak, jako za starých osmibitových časů.



Manic Miner
1983

Excalibur 3/91 33 %

4 *idea*	**5** *grafika*
hudba **4**	*atmosféra* **3**



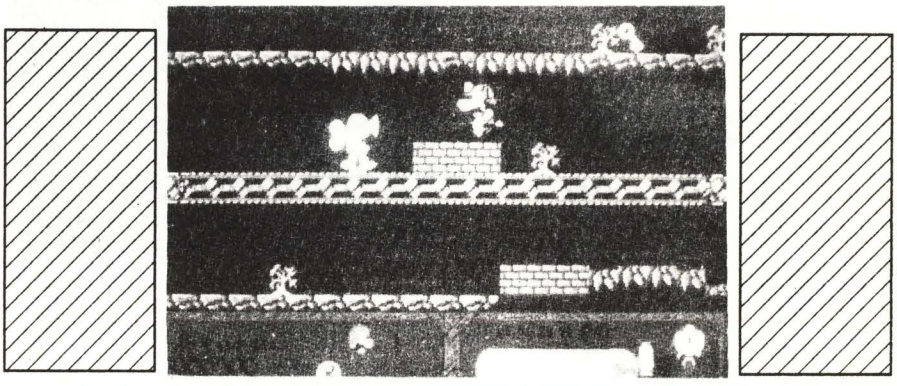
Manic Miner
1990

Excalibur 3/91 11 %

5 *idea*	**4** *grafika*
hudba **4**	*atmosféra* **5**

A po resetu Amigy by místo ruky s disketou mohlo naskočit "© 1982 Sinclair Research Ltd".

Jak by se vám takto pojatý převod líbil? Mě rozhodně ano.



ARCANOID

Hra Arcanoid je opět jakýmsi vzorovým příkladem ve své kategorii. Mohli bychom ji pojmenovat Rozbiječka. Pálkou se odráží míček, který rozbíjí roztodivné obrazce poskládané z jednotlivých cihliček. Hrací plocha je ze tří stran uzavřena stěnou. Poslední strana je volná a pomocí pálky musíte odrazit míček zpět do hry mezi zdi. Když se vám to nepovede, míček vyletí z obrazovky a vy přijdete o jeden život. V Arcanoidu byly použity prvky z "prehistorických" her Pong a Wall, které kralovaly západním hernám v letech 1979-81.

Co přinesla hra Arcanoid převratného, že se z ní stala počítačová klasika? Mnohem propracovanější a barevnější obrázky, snadné ovládání a dokonalou animaci pálky a míčeku, který konečně lítal všemi směry. Ovšem ten největší nápad je ještě někde jinde. Z některých rozbitých cihel vypadávají válečky s písmeny. Pokud váleček pálkou zachytíte, získáte vždy něco extra. Je to třeba život, větší pálka, znásobení míčku nebo otevření brány do další úrovně.

8 Rozbij zeď!

Arcanoid nebyl první rozbíjecí hrou na Spectru, kterou jsem hrál. Když jsem si pořídil "gumáka", měl jsem jedinou hru. K počítači byla přiložená demo kazeta s kratičkou ukázkou, která se jmenovala Wall. V ní jste rozbíjeli šest řad cihel. Wall byl velice primitivní, míček se mohl odrážet jen šikmo nebo kolmo vzhůru. Protože však celá byla napsaná v Basicu, mohl jsem se v programu, jako naprostý začátečník, různě "šťourat" a upravovat ji tak k obrazu svému.

Další rozbíječka na Sinclairu přišla s další demo kazetou, tentokrát k "plusku". Jmenovala se Pellota a byla nepoměrně rychlejší, protože už byla napsána ve strojovém kódu.

Protože výška a šířka okna, ve kterém poletuje míček, není stejná, dělí se rozbíječky ještě na dva druhy - horizontální a vertikální. V prvním případě jezdíme s pálkou doleva a doprava v dolní části monitoru. A protože je podélně obrazovka širší, máme s odrážením míčku větší práci. Ve vertikální rozbíječce jezdíme s pálkou nahoru a dolů, hlídáme užší stranu. Na zeď pak zbývá na obrazovce větší místo, proto je hra často mnohem delší a složitější. Ve Wall hlídáme delší stranu monitoru, patří mezi hry prvního druhu. Pellota je zas hrou vertikální.

Arcanoid je horizontálním typem, míček honíme pálkou doleva a doprava. Verze na Sinclair byla hotová v roce 1985, ale do té doby jste mohli zeď v Arcanoidu rozbíjet někde jinde. Kde že to bylo?

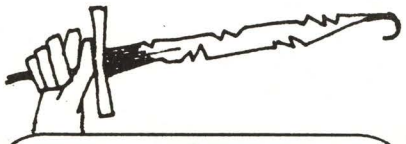
Arcanoid byla původně hra určená pro herny. Svou povahou a délkou jedné partie musela rychle plnit kasičku automatu čtvrtdolary. Byla to také jedna z prvních her japonské firmy Taito, která se předělávala z automatů na domácí počítače.

V Arcanoidu se tedy se třemi životy musíte probourat přes třicet dva úrovní. V těžkém zadání vám budou pomáhat válečky, které se na vás z rozbité zdi občas vysypou. Váleček s písmenem 'D' vám přidá další život, váleček 'B' otevře dveře do další úrovně. Výhodné je také zachytit padající 'L'. Na vaši pálku se

pak nainstaluje laser a rozbíjecí hra pak dostane příchuť střílečka. A v 33 levelu na vás nečeká zeď, ale hlava Arcanoida. Bude chvilku trvat, než ji zlikvidujete, ale co byste pro vítězství neudělali!

Arcanoid přinesl do poměrně řádných rozbíjecích her nové prvky, a tak není divu, že se stal hitem. "Proč toho nevyužít a nevydolovat z kapes hráčů další dolar nebo jen?" řekli si Japonci. A tak na sebe Arcanoid II nenechal dlouho čekat. A přinesl opět další novinku - možnost hry dvou spoluhráčů najednou.

Arcanoid neoslňuje grafikou ani zvukem, vše je úsporné a strohé. Nic proti tomu, v těchto typech her to ani není zapotřebí.



Arcanoid - 8

Taito 1986

Excalibur 3/91	49 %

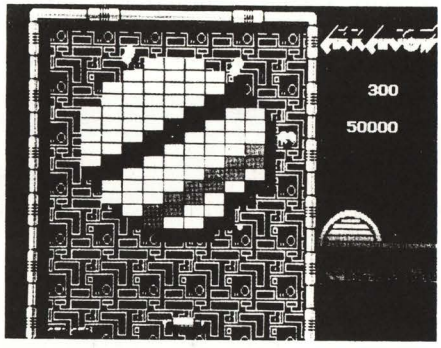
4	3
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
4	3

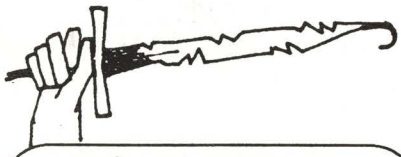
SPECIALITY: *Pro toho, kdo má počítač Spectrum nebo kompatibilní, je tu jeden podvůdek. Napiš do Hi-score PBRAIN. Má to ovšem malý háček. Jak se do tabulky dostat, když výsledky jsou tak vysoké?*

16 Další cihla do zdi Arcanoidu

Hra převodem na šestnáctibitové počítače nic nezískala, ale ani nic neztratila. Nebudeme tedy zabírat místo, vše podstatné již bylo napsáno. A tak jen malé přáníčko: Kdyby jen všechny převody dopadaly stejně dobře!

Kdo by si ale chtěl "zarozbíjet" na úrovni, ať si sežene hru Crack. Je podobná Arcanoidu, ale má mnohem lepší obrázky i zvuky. Přitom má spoustu různých voleb hry a dokonce si můžete vytvořit v editoru hry i vlastní zeď, určenou k demolici.



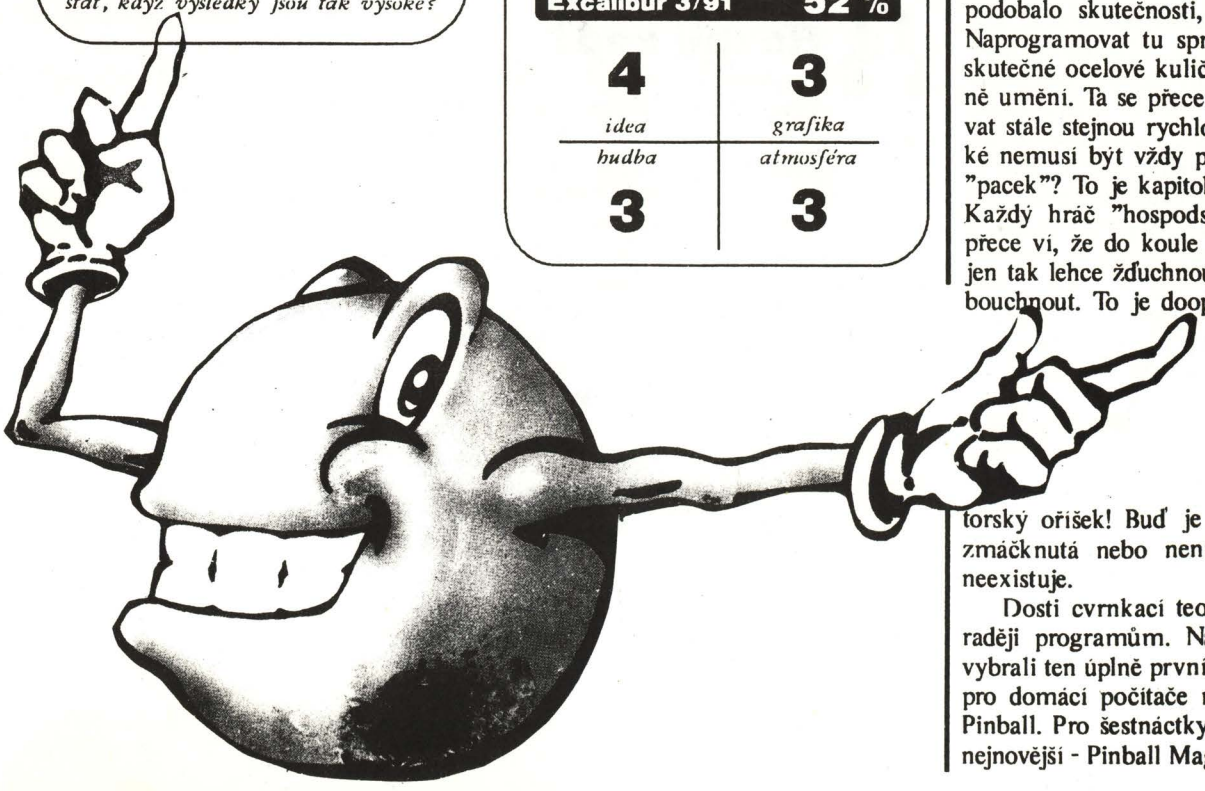


Arcanoid - 16

Taito 1987

Excalibur 3/91	52 %

4	3
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
3	3



PINBALL

Díváte se rádi na západní filmy ze současnosti? Kdo by se nedíval, že? A všimli jste si, že téměř v každé hospodě stojí podlouhlý automat s prosklenou horní deskou, ve které se prohání těžká ocelová kulička? Říká se mu pinball, nebo častěji flipper. Za drobnou minci dostanete nejčastěji pět životů - kouli. Natáhnete pružinu a jednu kouli vystřelíte do hry. Protože hrací plocha je šikmá, má koule snahu spadnout do dolní díry. Pomocí dvou spodních "packů" ji musíte stále udržovat ve hře. Koule naráží na nejrůznější překážky a pružiny, a tak to při hře pořádně cinká. Mechanické počítadlo vás informuje o vaší úspěšnosti.

Vidím přesně před sebou ten často používaný filmový scénář: Hrdina si koupí pivo, postaví si ho nahoru na flipper, vhodí do stroje čtvrtdolar a hrou si krátí čekání na parťáka. Opravdu stále nevíte, o co jde? Tak jestli to nemáte daleko do Prahy, zajeďte si na Výstaviště (bývalý Julda Fulda) a za dvě nebo za pět korun si tam flipper zahrajte. Nebo...

...nebo si pořiďte flipper na počítači. Tohle cvrnkadlo je na všechny druhy počítačů, takže hrát ho může každý. Udělat jakýsi simulátor flipperu na počítači se samo nabízí. Nic se nemusí vymýšlet, hra je přímo připravena pro počítačové zpracování, ovládání je jednoduché a hrací deska se nechá na programátorově fantazii.

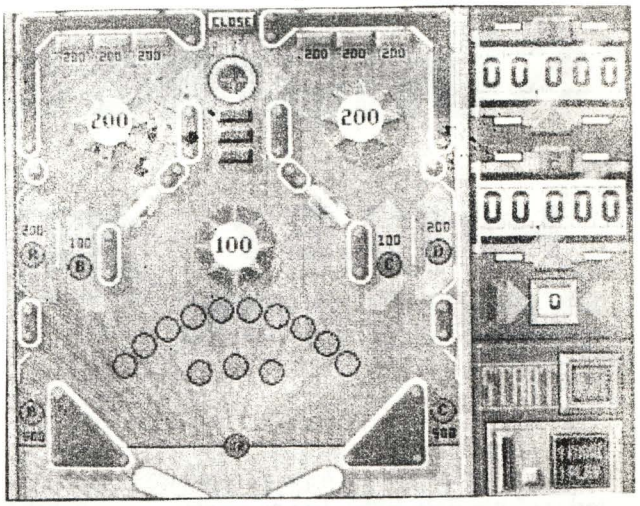
Je tu ale malý háček. Udělat počítačové cvrnkadlo tak, aby se co nejvíce podobalo skutečnosti, je velice těžké. Naprogramovat tu správnou dynamiku skutečné ocelové kuličky vyžaduje hodně umění. Ta se přece nemůže pohybovat stále stejnou rychlostí, její dráha také nemusí být vždy přímá. A ovládání "packů"? To je kapitola sama pro sebe. Každý hráč "hospodského" cvrnkadla přece ví, že do koule může ramínkem jen tak lehce žďuchnout nebo i pořádně bouchnout. To je doopravdy programátorský oříšek! Buď je klávesa ovládání zmáčknutá nebo není, nic mezi tím neexistuje.

Dosti cvrnkací teorie a věnujme se raději programům. Na osmibity jsme vybrali ten úplně první flipper, který byl pro domácí počítače naprogramován - Pinball. Pro šestnáctky jsme zvolili ten nejnovější - Pinball Magic.

8 První, ale stále výborný

Osmibitový Pinball je stejně starý jako Manic Miner - tedy ročník 83. I když je to první pokus o počítačový flipper, nedopadl vůbec špatně. Dokonce se odvážím tvrdit, že je ve své osmibitové "kubatuře" na čele a dělí se o první místo s Advance Pinball, cvrnkadlem z r.1989.

Uvědomte si, že program byl napsán na 16Kb Sinclaira, takže nemůže být delší než 9Kb! Proto také stále cvrnkáme jen na jedné obrazovce, ale stojí to zato. Hra má ten správný švih a když už to umíme, jednu kouli dokážeme pinkat i čtvrt hodiny. Životů - koulí máme na začátku pět. Ani když rozsvítíte všechna písmenka nahoře, nesmíte počítat s tím, že by vám přibyla do hry nějaká koule extra. Kulička je sice malá, zato létá pěkně svižně. Zvuky flipperu nejsou moc skutečné, ale nemůžete chtít všechno.



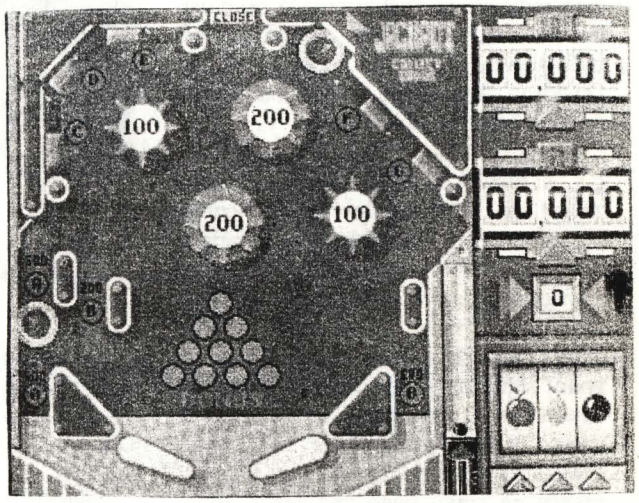
16 Cvrnkadlo pro náročné

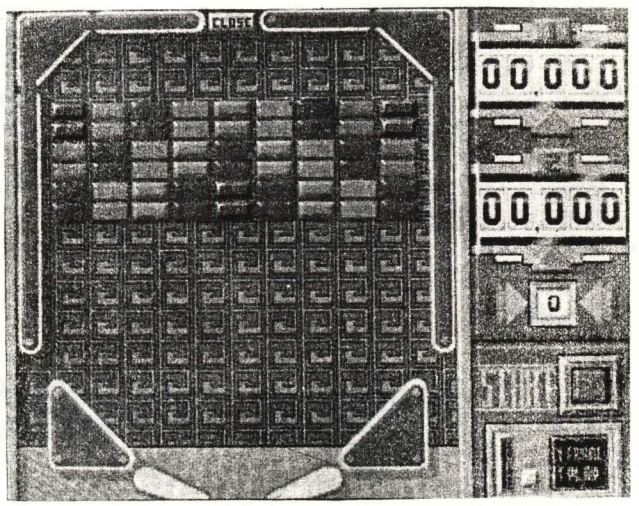
Chcete mít doma dvanáct flipperů? Mám vážné podezření, že by se vám asi nevešly do pokoje! Proto si raději kupte program firmy Loriciel - Pinball Magic. Na jedné disketě totiž najdete dvanáct úrovní, jednu lepší než druhou. Každá level se od druhé něčím liší. Dokonce je tu jedna alias Arcanoid, kde musíme zlikvidovat cihličky zdi. Nebo kombinace cvrnkadla s dalším hospodským automatem - Jackpotem (správně "česky" forbesem), kde se točí tři kotouče štěstí.

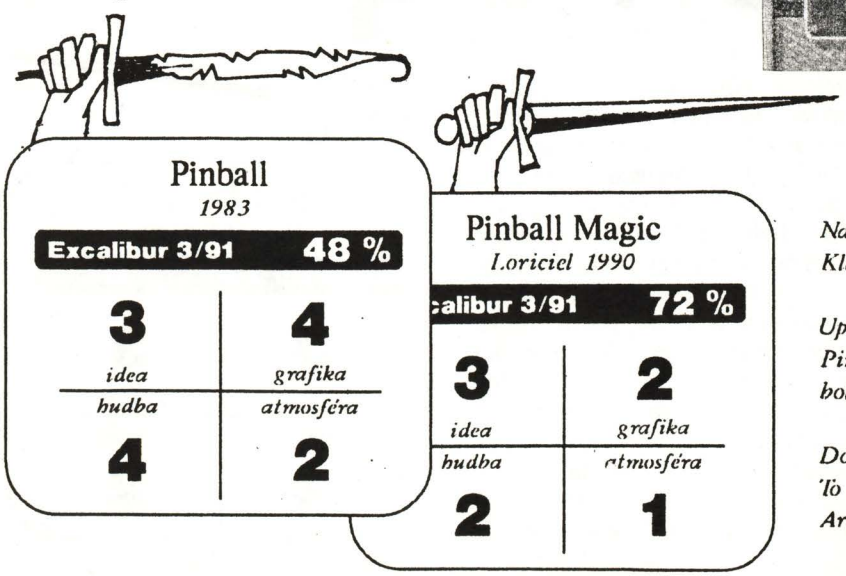
Koule je přiměřeně veliká a pohybuje se skutečně předpisově realisticky. Totéž platí pro obě klapky, které ovládáme pomocí tlačítek Alt. Další chuťovkou je tu třesení s celým automatem. A kdo si myslí, že to je maximum, co jde z takové simulace cvrnkadla vymáčknout, ten se velmi mýlí. Celý automat jde ještě naklánět doleva nebo doprava. Jak třesení, tak naklánění se při skutečné hře používají, dá se tak částečně ovlivňovat směr pohybu koule. Ale při tomhle nešetrném způsobu hry se může stát, že automat najednou zhasne a packy přestanou reagovat. To je trest na podvodníky! Proto to ani na počítačové verzi s tím natřásáním nepřehánějte!

Grafika, která vyplňuje celou obrazovku, používá pěkných pastelových tónů a je velmi přehledná. Hudební doprovod je jenom při úvodu hry. Při samotném hraní se ozývají perfektní zvukové efekty jako ve skutečnosti. A kdo se chce ve zručnosti zacházení se stříbrnou koulí poměřit s přítelem, má tu připraven mód pro dva hráče.

Celkem vzato je Pinball Magic tou nejlepší simulací cvrnkadla, která je v současné době k dostání. Přitom to slovíčko simulace je tu mnohem více na místě, než je tomu třeba hned na následující stránce...







Pinball
1983
Excalibur 3/91 48 %

3 *idea*	**4** *grafika*
hudba	*atmosféra*
4	**2**

Pinball Magic
Loriciel 1990
Excalibur 3/91 72 %

3 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
2	**1**

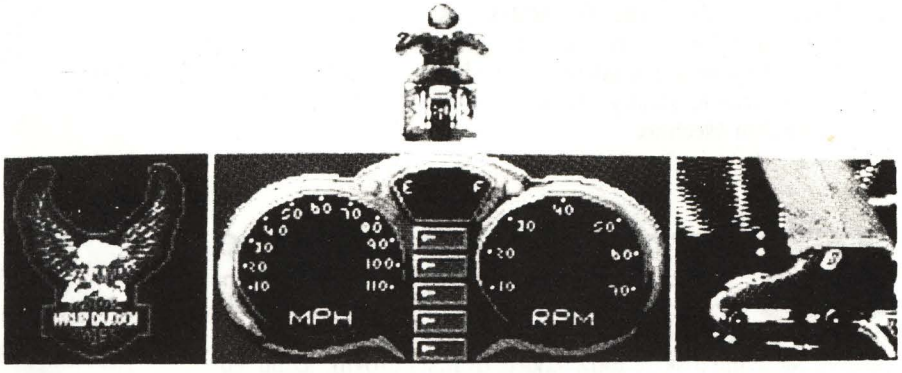
Nahoře:
Klasické cvrnkadlo se vším všudy.

Uprostřed:
Pinball a Forbes, padnou vám tři stejné symboly?

Dole:
To je stále Pinball, i když to spíš vypadá jako Arcanoid.

Simulace "dvou kol"

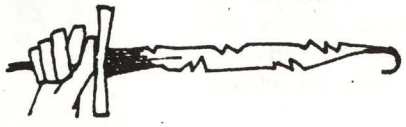
HARLEY DAVIDSON



Firma Mindscape po úspěšné "motorkové" hře Easy Rider Trip na počítačích řady PC se rychle pustila do dalšího díla na dvou kolech. Za pár měsíců byl na světě simulátor motorky Harley Davidson, sen všech kluků na Pionýrech, Babetách a Simsonech.

Cesta do amerického městečka Sturgis je dlouhá a velká slavnost rokerů začíná již za deset dnů. Proto vyndej z garáže svého "nablejskanýho" Harleye a nasaď mu pořádně ostruhy! Na cestě napříč Kalifornií až na sraz tvrdých amerických hochů tě nečekají u silnic jenom přidrzlé dívky, ale také různé závodní soutěže. Výhry v nich použij na nákup benzínu a opravy. Nezapomeň si nechat i nějaký ten dolar na úpravu vzhledu. Neboť pozor: Kdo chce mezi rokery na srazu něco znamenat, musí mít nejen nadupanou káru, ale taky bezva brejle proti slunci a pořádné tetování!

Až budeš chtít hru hrát, nejprve si musíš vybrat mezi čtyřmi stupni obtížnosti (podle délky vlasů), rozdělit si ještě prvních třicet bodíků, které dostaneš pokaždé do začátku, mezi svých pět vlastností. Můžeš se tedy hned od startu stát odborníkem přes motory a jejich seřizování, nebo tvrdým závodníkem. Tak a jede se!



Pro ovládání hry můžeš použít joystick, myš nebo klávesnici. Ale ať zvolíš cokoliv, je ovládání trochu nemotorné a budeš si na něj muset chvíli zvykat. Graficky je tato "velká jízda" sotva okouzlující, zdaleka se nemůže měřit s "Test Drive" nebo "The Cycles" od Accolade. Zvuk motorky dělá stále jenom brumbrum, zato hardrockové skladbě v úvodu se nic vytknout nedá. Problém Harleye je však úplně někde jinde: Navzdory poměrně dobrým trikům a možnostem hry je výlet na motocyklu prostě nuda! Já se na půl cesty obrátil, uklidil Harleye do garáže a ze šuplíku si vyndal zaprášené gumové Spectrum a náhrál si...

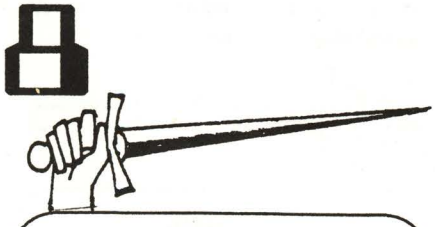
Harley Davidson
Mindscape 1990

Excalibur 3/91 — 42 %

3 *idea*	**3** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **4**

SPECIALITY: *Přednostní hry je možnost nahrávky stavu hry a tabulky nejlepších výsledků na extra disk. Proto než začneš hrát, měj jeden naformátovaný disk vždy při ruce.*

.... FULL THROTTLE



Full Throttle - Plný plyn od Microstile by se letos už chystal do školy - vždyť je to "stařík" z roku 1985. Ale i přes svůj kmetský věk mají tyhle závody motorek stále něco do sebe. Byla to první solidní závodnická hra na osmibity, která by se jistě neztratila mezi záplavou nových "pozemních" simulací.

Full Throttle má všechny základní prvky, které by měly dobré moto-simulace mít. Třeba výběr z několika závodních tratí, na kterých se jezdí ve světě seriál mistrovství světa. Na každé dráze si můžeme vybrat počet kol, které chceme absolvovat (jedno až pět). Nejprve si zajezdíme trénink (practice) a pak se hned pustíme do závodění.

Na trati začne kroužit čtyřicet motorek a tvoje je jako poslední. Převodovka na motorce je automatická, nemusíš se tedy starat o řazení, stačí jenom joystick tlačit dopředu a brzy jedeš tak, jak se má - na plný kotel. Když vyjedeš z dráhy, nic hrozného se neděje, jen rychlost se trochu sníží. Horší je náraz na jiného závodníka. Pak rychlost klesá na nulu a ty se musíš znovu rozjíždět. Obvykle se tak propadneš nejméně o deset míst a ještě se ti snadno stane, že rychlejší jezdec do tebe znovu ťukne. Znovu musíš roztlačovat a pak už koukáš poslednímu na záda. Dá ti to ze začátku hodně práce, abys dojel alespoň do desátého místa na té

Full Throttle
Microslille 1985

Excalibur 3/91 — 61 %

3 *idea*	**3** *grafika*
hudba **4**	*atmosféra* **2**

nejrovnější dráze!

Krajina ve Full Throttle nehýří detaily, vše je podřízeno rychlosti a dynamice závodu. Ukazuje se, že i u pomalých osmibitů může silnice rychle "utíkat" a pohoří na horizontu se plynule měnit. Zvuky s přihlédnutím k omezeným možnostem malých počítačů nejsou špatné. Hra, na rozdíl od Harley Davidsona, chytne už od počátku a pro mnohé z vás se již stala "klasikou", asi tak jako pro mne.

Jak to na počítačové silnici dopadlo?

Ti, kteří začínali na Sinclairu a přešli třeba na Amigu (jako já), se jistě budou divit, že jsem k Full Throttle vybral Harleye. Vždyť přeci existuje mnohem podobnější hra - The Cycles - závody motorek na okruzích. Odpovídám: Podívejte se pořádně na obrázek ze hry Harley Davidson. Pohled na záda závodníka, silnice a typické hory, které v zatáčkách putují zleva doprava a naopak. Vše je podobné osmibitové Full Throttle.

Budu ke klasickým motorkám ze Sinclaira ale taky trochu kritický. Co jim chybí? Nemůžete jet všechny tratě najednou v jakémsi světovém poháru. Chybí tabulky s nejlepšími jezdci a nejrychlejšími časy. Dokonce mám vážné podezření, že si počítač celkový čas závodů vymýšlí. Kdyby měl tu celou statistiku závodů v paměti, měla by se ukládat jako data na kazetu (disk). A řazení? Automatika je už překonaná, motor do otáček dostanete jenom ručně!

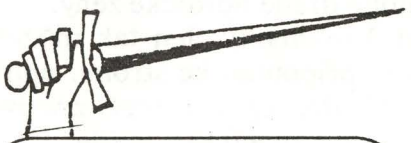
To všechno už na šestnáctibitových The Cycles najdete, ale o tom až příště.

Karate - s holýma rukama proti počítači

Tvůrci her hledali náměty, kde se dalo. Na řadu musely logicky přijít i sporty. Kopaná, hokej, basketbal, baseball a hlavně karate. Proč je tolik her s námětem karate? Je to patrně tím, že v tomto druhu sportu je i nějaké to násilí. Autoři her si patrně myslí, že když jsou tak úspěšné "arcade hry" typu Rambo, tak by hráčům mohla počítačová krev chybět. Vznikla tak řada her - zápasů, kde se bojuje "až na doraz", dokud jeden z bojovníků nezemře. Ty však popisovat nechceme.

Představíme vám dvě hry, kde jde hlavně o sport. Násilí v nich ustupuje do pozadí.

8 Way of Exploding Fist



Way of Exploding Fist

Melbourne House 1986

Excalibur 3/91 64 %

2 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

Cesta výbušné pěsti je první počítačová hra typu karate, která za něco stojí. Před tím jsem se na svém "gumovém" Spectru setkával jenom spíše s parodiemi na karate, ale Fist mě hned od počátku očaroval.

Hra vysoko zvedla laťku počítačové grafiky a ukázala, jakým směrem se má ubírat dokonalá animace. Zde poprvé zápas dostal trojrozměrnou hloubku. Přes dvě desítky úderů karate nabízí bojovníkům řadu možností a dokonalou iluzi opravdového boje.

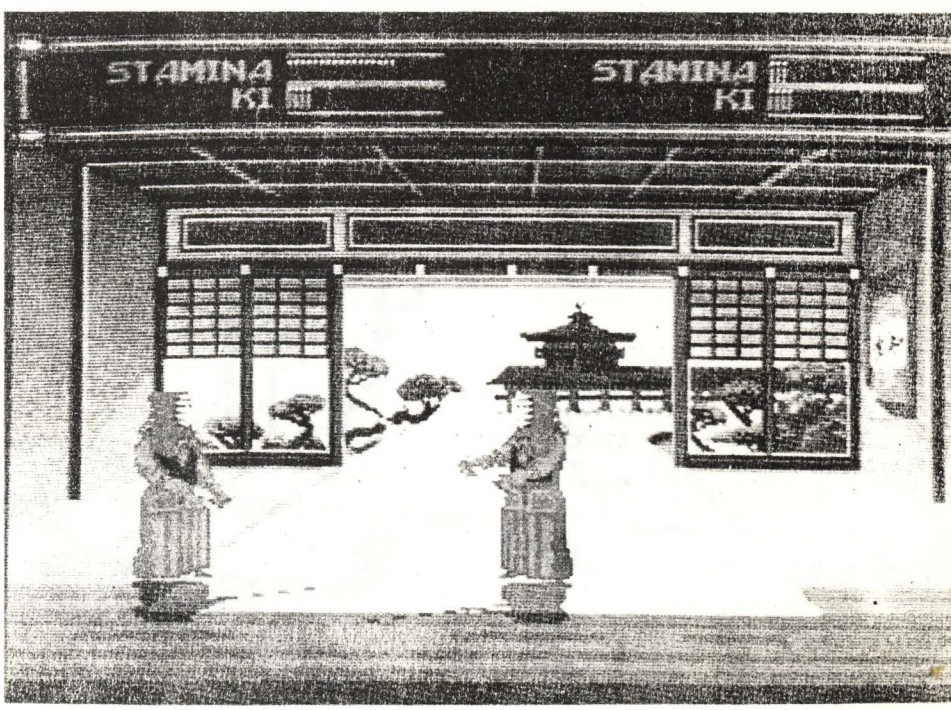
Chvaty jsou rychlé a odpovídají skutečnosti. Další předností Fistu, která zvyšuje mezi uživateli její oblibu, je možnost hry dvou hráčů proti sobě. Tato volba se zapíná klávesou '2'.

Way of Exploding Fist se pro svou popularitu dočkal už dvou pokračování. Myslím si ale, že se dalším dílům už nikdy nepodaří překročit oblibu "jedničky".

16 Budokan

Budokan také patří do početné skupiny sportovně bojových her. Je to další variace na osvědčené téma. Jak se Elektronic Arts dokázaly vypořádat s vyčerpaným námětem bojových sportů? Budokan poskytuje řadu možností a nad každou se srdce neohroženého bojovníka určitě rozplesá. Spojuje v sobě několik bojových umění Dálného východu.

Jako zápasník nováček bys měl navštívit veškeré bojové školy a naučit se všem způsobům boje. Prvním jistě bude klasika - karate, boj s prázdnýma rukama. V jiné škole se zase naučíš ovládat bo - boj s bambusovou tyčí. V další poznáš nunčaku - dvě krátké hůlky svázané provázkem. Kendo je poslední škola v Budokanu a pro tento velmi



pokračování na str.18

HUN

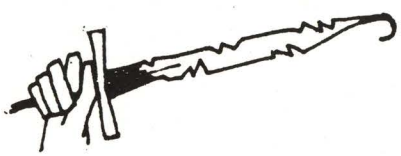
Tentokrát opět něco pro Sinclair – na prostřední dvoustranu jsme vybrali hru, která je mezi "spectristy" poměrně rozšířená. Protože je to starší kousek, je dost pravděpodobné, že někteří z vás Hundru dohráli. Pro ty ostatní přetiskujeme mapu i návod.

Pokud vím, tak Hundra nebyla předělávána na šestnáctibitové počítače, a proto ji musíme hodnotit v původní Sinclair verzi i s jejími nedostatky. Hra byla vytvořena ve Španělsku a její práva na distribuci zakoupila známá firma DYNAMIC v roce 1987.

Je to klasická 2D bludišťovka lehce zkomplikovaná hledáním a používáním klíčů. Děj hry je směšně naivní: v blíže neurčené severské zemi si šťastně žije vikingský vladař se svou chotí – Hundrou. Vládce je však zlými silami unesen na jeden bezejmenný ostrůvek v Atlantickém oceáně. Jeho ženě nezbývá nic jiného, než si připnout brnění, oškrábat zrezivělý meč (zn. Stainless Steel Czechoslovakia), nasednout na loď a vyrazit na širé moře. Hundra ten zapadlý ostrov po dlouhém hledání přeci jen najde. Protože je to ješitná ženská, nařídí své družině, aby zůstala na lodi, že si svého mužíčka osvobodí sama. Po krátkém severském rozloučení Hundra doplave na břeh. V tomto momentě hra začíná a vy přebíráte úlohu drsné nordické ženy.

S použitím mapy musíte najít 3 diamanty. Jen tak můžete osvobodit vašeho manžela, který je připoután ke stromu úplně vpravo. Hned na začátku hry zjistíte, že váš meč zrezivěl natolik, že bude lepší bojovat za pomocí magické energie.

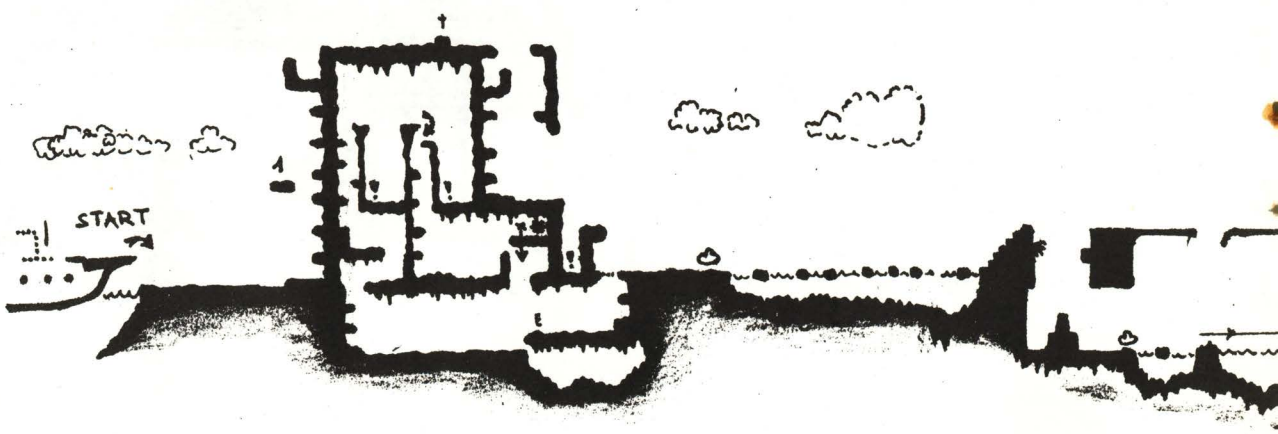
Já osobně jsem hru dohrál bez podvodu (treninku) a docela mě to bavilo. Hra je i přes svou jednoduchost poměrně zajímavá. Grafické zpracování na Sinclairu je obstojné, horší je to však s hudbou – hanba mluvit. Byl bych ale nerad, aby si majitélé Sinclairů špatně vykládali narážky na možnosti jejich počítače. Taky jsem měl dlouho "gumáka", ale je třeba se na věci dívat objektivně a srovnávat programy s podobnými na Amize.



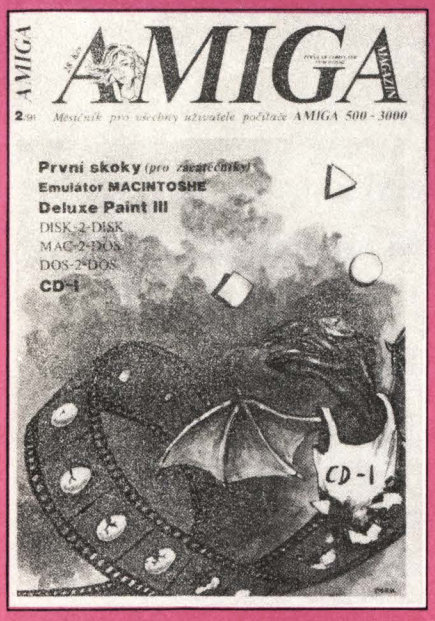
Dvoustranu připravil

ANDREW

ZX 64



AMIGA MAGAZIN – TEN JÁ SI PŘEDPLATÍM



OK! ☐ ANO! Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění na mojí adresu a předplácím si:

- ☐ **6 čísel AMIGA Magazinu** za nízkou předplatitelskou cenu **128 Kčs, ušetřil(a) jsem 23%** z plné ceny.
- ☐ **12 čísel AMIGA Magazinu** za nízkou předplatitelskou cenu **228 Kčs, ušetřil(a) jsem 32%** z plné ceny.

- ☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou
- ☐ pošlete mi složenku

AMIGA Magazin

32% úspora

12 ČÍSEL ZA ~~336 Kčs~~ 228 Kčs

EXCALIBUR PŘEDPLATIL, ŽIVOT TÍM SI ZACHRÁNIL

OK! ☐ ANO! Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění na mojí adresu a předplácím si:

- ☐ **6 čísel EXCALIBURu** za nízkou předplatitelskou cenu **95 Kčs, ušetřil(a) jsem 12%** z plné ceny.
- ☐ **12 čísel EXCALIBURu** za nízkou předplatitelskou cenu **179 Kčs, ušetřil(a) jsem 16%** z plné ceny.

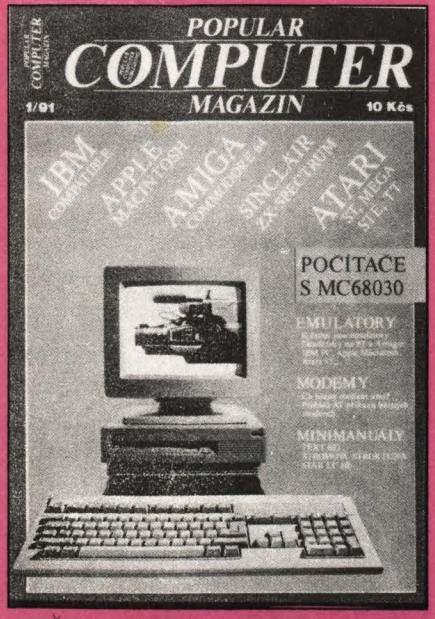
- ☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou
- ☐ pošlete mi složenku

EXCALIBUR

16% úspora

12 ČÍSEL ZA ~~216 Kčs~~ 179 Kčs

PŘEDPLATIL SI PCM, RADOST MĚL PAK KAŽDÝ DEN



OK! ☐ ANO! Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění na mojí adresu a předplácím si:

- ☐ **6 čísel PCM** za sníženou předplatitelskou cenu **60 Kčs. Úspory činí 50%** z původní ceny.

- ☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou
- ☐ pošlete mi složenku

PCM

50% úspora

6 ČÍSEL ZA ~~120 Kčs~~ 60 Kčs

AMIGA Magazin

nejlevnější AMIGA měsíčník v ČSFR!

(pro předplatitele nyní 19 Kčs)

jméno

ulice

PSČ město

datum podpis (pište, prosím, čitelně)

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1

místo pro 50 hal. známku

SMS
M. Stodůlka
U Pergamentky 8
Praha 7

1 7 0 0 0

EXCALIBUR

časopis počítačových her pro různé typy počítačů

jméno

ulice

PSČ město

datum podpis (pište, prosím, čitelně)

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1

místo pro 50 hal. známku

SMS
M. Stodůlka
U Pergamentky 8
Praha 7

1 7 0 0 0

PCM

nejlevnější počítačový časopis v ČSFR!

jméno

ulice

PSČ město

datum podpis (pište, prosím, čitelně)

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1

místo pro 50 hal. známku

SMS
M. Stodůlka
U Pergamentky 8
Praha 7

1 7 0 0 0

AMIGA Magazin -
nejlevnější AMIGA měsíčník v ČSFR!

EXCALIBUR -
časopis počítačových her pro různé typy počítačů

PCM -
nejlevnější počítačový časopis v ČSFR!

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1

místo pro 50 hal. známku

SMS
M. Stodůlka
U Pergamentky 8
Praha 7

17000

Jak na to?

Topíte se v penězích? Máte spoustu času? Baví Vás shánění? Pak nadále kupujte PCM, Excalibur nebo AMIGA Magazin za plnou prodejní cenu a s naději, že je seženete.

Ti chytří na to jdou totiž jinak. Jak? Nápovědu najdete na druhé straně tohoto listu.

---

jméno

ulice

PSČ město

datum podpis (pište, prosím, čitelně)

Vydavatel neodpovídá za obsah uveřejněných inzerátů a vyhrazuje si právo neuveřejnit inzeráty svým obsahem protizákonné nebo pověsti PCM škodící.

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1

místo pro 50 hal. známku

PCP
P.O.BOX 414
Praha 1

11121

NESEHNALI JSTE NAŠE PUBLIKACE?

NEVADÍ, zašleme Vám je (pokud je budeme mít).

Časopisy si raději zajistěte dopředu, abyste měl jistotu, že Vám nebude chybět ani jedno číslo.

---

jméno

ulice

PSČ město

datum podpis (pište, prosím, čitelně)

Zasíláme na dobírku (připlatek 12 Kčs). Pokud objednané výtisky neobdržíte, jsou již rozebrány, a dostanete je po případném dotisku.

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1

místo pro 50 hal. známku

SMS
M. Stodůlka
U Pergamentky 8
Praha 7

17000

Víte, jak...

- se stanete člověkem vysoce informovaným o nejnovějších počítačových výrobcích?
- se zdokonalíte snadno a rychle ve využívání počítače?
- ušetříte množství času a peněz?
- se ochráníte před nenapravitelnými chybami?
- si vyberete nejlepší programy i hardware?
- se dozvíte mnoho dalších důležitých informací?

Čtěte nás!
PCM, Excalibur a AMIGA Magazin

AMIGA Magazin

32% úspora

EXCALIBUR

16% úspora

PCM

50% úspora

POZOR, DŮLEŽITÉ!!!

Prosíme každého, kdo má zájem, aby vyplnil anketu a lístek co nejdříve odeslal. Vaše odezva ovlivní konání případných prodejních výstav. Rovněž nám můžete sdělit případnou aktivní účast Vás, Vaší firmy nebo Vašich známých na těchto výstavách nebo setkáních. Děkujeme.

POSTAVTE SI VIRUS

je vlastně součást AMIGA Magazinu. Protože nechceme jít cestou nekonečných seriálů, které zajímají jen část čtenářů, rozhodli jsme se pro uveřejnění seriálu POSTAVTE SI VIRUS v knižní formě. Tato velice zajímavá knížka vyjde koncem června '91.

OSOBNÍ POČÍTAČE

jsou vítanou příručkou pro majitele 8-bitových počítačů, kteří uvažují o koupi výkonnějšího stroje.

☐ **ANO!** Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění na níže uvedenou adresu a předplácím si:

- ☐ **6 čísel AMIGA Magazinu** za nízkou předplatitelskou cenu **128 Kčs, ušetřil(a) jsem 23%** z plné ceny.
- ☐ **12 čísel AMIGA Magazinu** za nízkou předplatitelskou cenu **228 Kčs, ušetřil(a) jsem 32%** z plné ceny.
- ☐ **6 čísel EXCALIBURu** za nízkou předplatitelskou cenu **95 Kčs, ušetřil(a) jsem 12%** z plné ceny.
- ☐ **12 čísel EXCALIBURu** za nízkou předplatitelskou cenu **179 Kčs, ušetřil(a) jsem 16%** z plné ceny.
- ☐ **6 čísel PCM** za sníženou cenu **60 Kčs. Úspory činí 50%** z původní ceny.

KUPÓN PRO SLEVU

jméno

ulice

PSČ město

datum podpis (pište, prosím, čitelně)

☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou

☐ pošlete mi složenku

☐ **ANO!** Chci si dát zdarma soukromý inzerát do časopisu ☐ PCM ☐ EXCALIBUR v rubrice

☐ MS-DOS ☐ AMIGA ☐ ATARI ST/TT ☐ APPLE ☐ HARDWARE

☐ ATARI XL/XE ☐ C64/128 ☐ SINCLAIR ☐ RŮZNÉ ☐ KLUBY

INZERCE

Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

Zúčastnil(a) bych se prodejní počítačové výstavy (celostátního setkání) v Praze, pokud by byla zaměřena na

☐ MS-DOS ☐ AMIGA ☐ ATARI ST/TT ☐ APPLE ☐ RŮZNÉ

☐ ATARI XL/XE ☐ C64/128 ☐ SINCLAIR (můžete vyznačit více možností)

ANKETA

☐ **ANO!** SCHÁZÍ VÁM NĚKTERÁ ČÍSLA? ŽÁDNÝ PROBLÉM! Zašlete mi tyto publikace:

- ☐ **AMIGA Magazin 1/91:** Page Stream / Viry / TEM / Emulátory / Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64: GEOS (1) / hry (28 Kčs)
- ☐ **AMIGA Magazin 2/91:** Emulátor Macintoshe / Mac-2-dos / DOS-2-DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 / Startrekker / Deluxe Paint III / hry (28 Kčs)
- ☐ **EXCALIBUR 1/91:** Lotus Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite / E- Motion / Barbarian / Retaliator / Tusker / Pyjamarama / Space Quest I (18 Kčs)
- ☐ **EXCALIBUR 2/91:** Lemmings / F-19 Stealth Fighter / Winter Games / Xenon II / Shadow of the Beast I / Operation Stealth / Retaliator F- 29 / Colony (18 Kčs)
- ☐ **PCM SPECIAL'90:** DCTV / IBM PS/1 / Epson GT-6000 / DTP / Motorola 680xx / ARM / EXCALIBUR - multé číslo, příloha PCM: Sentinel / Invaders / Space Quest (10 Kčs)
- ☐ **PCM 1/91:** Emulátory pro AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazů běžných modemů / IBM-PC a ti druzi / Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT / NeXT / MINIMANUÁLY: Star LC-10 / Text 602 v2.0 (10 Kčs)
- ☐ **OSOBNÍ POČÍTAČE:** Proč a nač je počítač? / Chcete koupit počítač? / Pozor na škody dovoz / AMIGA 500-2000 / Atari ST, MEGA ST, STE / IBM PC / Archimedes 3000, 305, 310 / Slovník základních pojmů (20 Kčs)
- ☐ **POSTAVTE SI VIRUS.** Kniha především pro uživatele AMIGY, kteří se zajímají o Assembler, jazyk C a OS Amigy. Z obsahu: MC 68000 / OS Amigy / Knihovny / C / Assembler / Struktura viru / Jednoduchý program pro ochranu před viry (49 Kčs)

☐ V případě, že odeberu literaturu za více než 50 Kčs, mám zájem o prémii - sadu Počítačových novin 1-6 (dar firmy PCP): Kick-off / Pro Tennis Tour / Duel / Noth & South / Člověk v počítači / IFF norma / Modemy / Jak nejlépe zničit počítač? / Dotazy a odpovědi / Vtipy

MÁTE VŠECHNO?

DRA

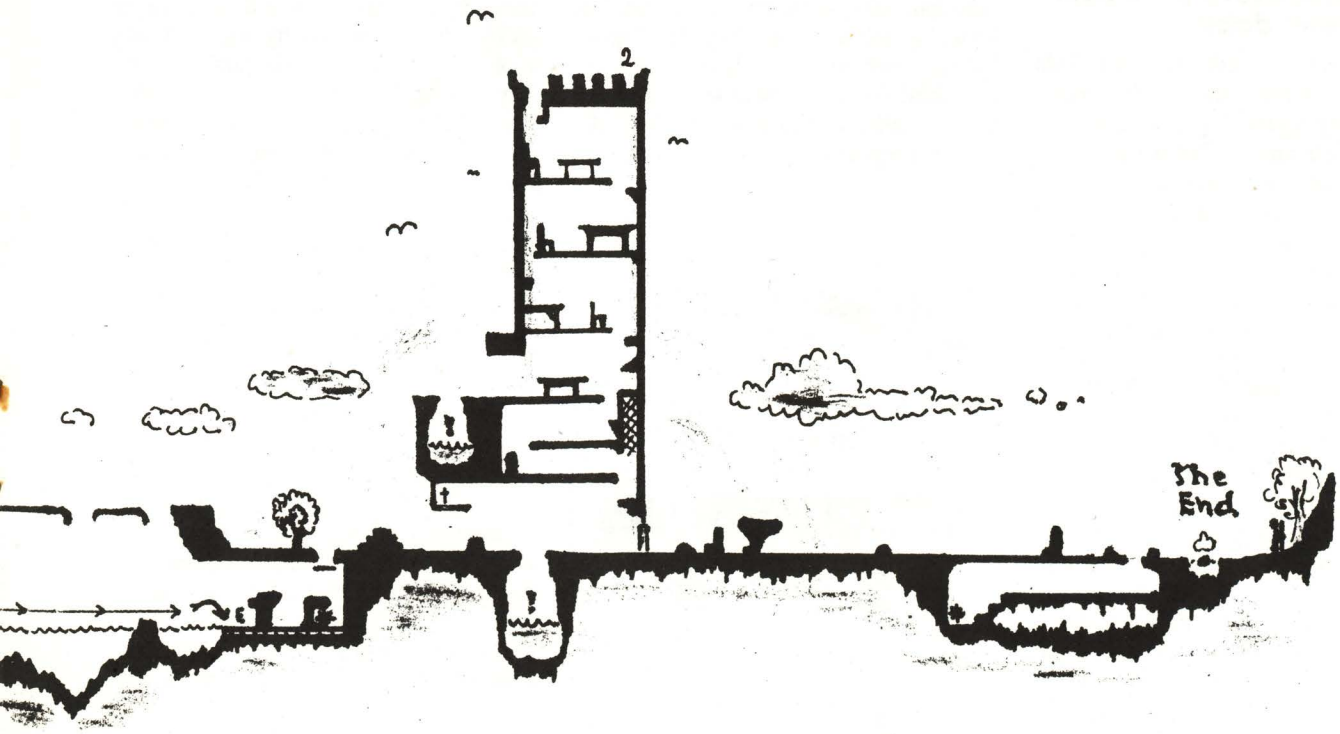
Hundra
Dynamic 1987

Excalibur 3/91 51 %

3 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
4	**2**

SPECIALITY: *Pro zbabělce:*
POKE 41375,0 energie
POKE 41430,0
POKE 41431,0
POKE 41432,0 životy

Od startu se dejte doprava až ke skále a vylezte nahoru (klíč po cestě nesbírejte). Teď jděte doprava (křížek také nesbírejte, není zapotřebí). Pak spadněte dolů, doprava a skočte doprava dolů, jinak byste zapadli do pasti. Dojděte až k vodě, přeskákejte po kamenech doprava, po schodech nahoru, skočte doprava a dojděte k vodě. Tam plave nějaké dřevo zleva doprava, naskočte na něj. Dojeďte na něm až doprava. Seskočte napravo, v místnosti vezměte diamant vpravo dole. Pak se vydejte nahoru a tam doprava. Dojděte až k velké díře v zemi. To je hradní příkop, jakási pastička pro vetřelce. Přeskočte a v následující místnosti jděte nahoru. Nyní se řiďte podle mapy, musíte se dostat až na vrchol věže. Vpravo na konci cimbuří leží klíč. Vraťte se na levý konec cimbuří a velkým skokem skočte doleva. V pádu držte joystick stále doleva. Po dopadu se dejte doleva, přeskákejte rozbité mosty až k první vodě. Přeskákejte po kamenech směrem doleva. Protože máte klíč, otevřte vlevo tajný průchod do skály. Spadněte do otvoru. Jděte co nejvíce vlevo a pak vyskákejte o tři obrazovky nahoru. V té nejvyšší opatrně přeskočte jámu a podle šipky na mapě seskočte do úzké šachty. Slezte dolů a jděte doprava. Dojdete do místnosti s druhým diamantem. Vyskočte na plošinku, na které diamant leží. Pozor, je zde nepříjemné propadliště v podlaze! To musíte přeskočit, jinak diamant nevezmete. Jde to těžko, jesliže se propadnete, dojděte znovu k diamantu podle mapy. Až se vám podaří diamant sebrat, seskočte propadlištěm a vylezte na denní světlo. A teď už hrajte taky trochu sami. Podle mapy vezměte klíč č.1 a dojděte až pod hlavní věž, na které leží klíč č.2. Nechoďte nahoru, ale pokračujte vpravo. Jděte tak dlouho, až spadnete do tajné jeskyňky. V ní leží poslední diamant. Vezměte si ho, vylezte z podzemní kobky a jděte stále doprava. Manžel se vás již nemůže dočkat!



pokračování ze str.15

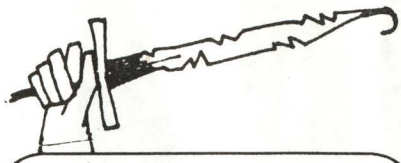
nebezpečný způsob boje s dřevěnou tyčí musíš mít speciální oblečení a na hlavě ochrannou helmici.

V každém kurzu čeká několik učitelů, se kterými cvičně bojuješ. Každý z nich je jinak silný, zvol si tedy vždy takového, který ti bude rovnocenným partnerem. V učebně se můžeš i rozcvičovat - vyzkoušet si všechny chvaty, které s joystickem dokážeš. Nikdo tě přitom nebude obtěžovat a ty dokážeš udělat s bojovníkem opravdu všechno.

Při vstupu do páté školy se zapne mód pro dva hráče. Zde si můžeš proti kamarádovi (nebo proti počítači) vyzkoušet účinnost jednotlivých bojových škol (karate, kendo, nunchaku, bo).

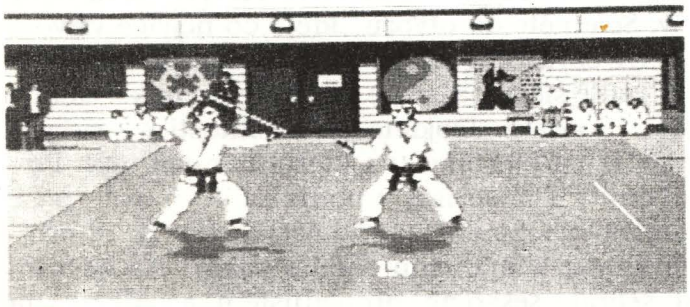
Hra doopravdy začne vstupem do hlavního paláce, kde probíhá velký turnaj. Zde se budeš postupně střetávat s vybranými protivníky, kteří používají spoustu bojových technik. Takže jenom díky dobrému tréninku ze začátku hry proti nim obstojíš!

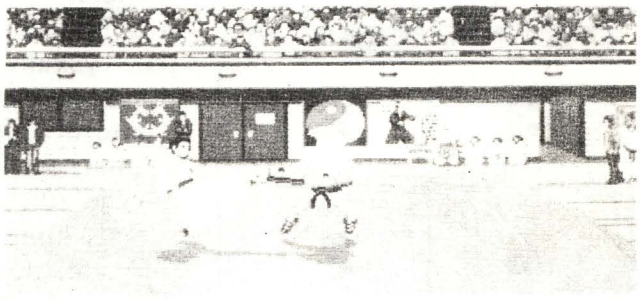
Jak obstojí nový Budokan před starším Fistem? Třebaže je animace hry dokonalá, dosahuje se jí na úkor rychlosti. Je to škoda, protože s rychlostí "bojovka" stojí a padá. Budokan vám nabízí několik druhů zbraní a s každou z nich dokážete vykouzlit asi tři desítky nejroztodivnějších chvatů. Je to tedy něco přes sto animačních podprogramů, které snad ani nemůže běžný hráč využít. Možná, že méně by bylo více. A tak jen dobrá hudba na východoasijské motivy a dobré výtvarné zpracování zejména pozadí drží Budokan nad šedým průměrem!



Budokan
1989

Excalibur 3/91	57 %
2 *idea*	2 *grafika*
hudba 2	*atmosféra* 4





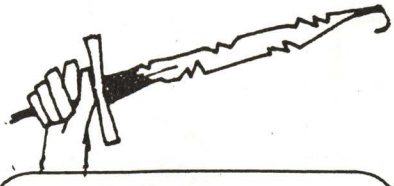
Logické rychlíky

8 Locomotion
Hra, která předběhla svou dobu

Locomotion zná asi málokdo. Byla napsána v roce 1984 pro ZX Spectrum. Je to klasický logický rychlík, Locomotion však měla smůlu. Přišla na trh příliš brzy. Hráče ještě nestačil zachvátit Tetris-virus, a tak logická hra upadla naprosto v zapomnění.

O co v Locomotion jde? Musíte rychle ze čtvercových dílů srovnat trať pro mašinku, která vyjíždí z nádraží. Za pomocí rovinek a zatáček je třeba postavit co nejdelší trať. Koleje rovnáte podobně jako ve stolním hlavolamu "patnáctka". Jeden čtvereček je volný, můžete pohybovat jen s nejbližšími kolejemi. Čtverečky, kterými projede mašinka, se zabarví jinou barvou. Až se vám podaří změnit barvu u všech, pokračujete v další úrovni. Tu druhou se mi ale nikdy už srovnat nepodařilo, je to strašně těžké!

Grafika i zvuky jsou jednoduché, ale postačující. Při nahrávání jsem odhalil správný programátorský žertík. Když se nahrál úvodní obrázek lokomotivy, byl rozházený. Při dalším nahrávání programu se začal sám rovnat podle stejného principu, jako se ve hře rovná trať. Nakonec se dohrál zbytek hry. Ten "špek" byl ale v něčem jiném. Jakmile se obrázek začal rovnat, počítač se pouze "tvářil", že nahrává. Než se kresba mašinky složila, program se dvě minuty flákal!



Locomotion
1985

Excalibur 3/91	32 %
2 *idea*	4 *grafika*
hudba 5	*atmosféra* 3

16 Pipe Mania
Rychle, přidej, už to teče!

Pipe Mania - Trubkové šílenství patří do skupiny her, které označujeme jako logické rychlíky. Instalatér musí postavit z kolínek, křížů a rovných trubek dostatečně dlouhý vodovod, aby mohl postoupit do další těžší úrovně. Západní časopisy námět hry vychvalují jako velmi orginální, ale fandové odkojení panem Sinclairem a čtenáři Excaliburu po předcházejícím článku o Locomotion už vědí své! Pipe Manie je nepoměrně jednodušší než skládání kolejí pro mašinku a máte v ní větší radost ze hry. Potrubí můžete klást do sítě 7x10, kam vás napadne. Tam, kde ještě neproudí voda, můžete i "přepsat" obsazený čtvereček další trubkou jiného tvaru.

V každé úrovni je předepsaný počet kusů potrubí, kterým musí voda projít. Voda začne stříkat z pramenu označeného 'S' vždy až za několik sekund, máte tedy dostatek času, abyste se na to mohli připravit a kousek vodovodu u vodního zdroje položit. Až voda začne téct, začne vám instalatérská honička. Ve složitějších úrovních jsou některé čtverečky sítě poškozeny a potrubí na ně nejde položit. Toto ztížení je ale vyváženo nádržemi, do kterých

vodu můžete zavést a získat trochu drahocenného času, než se nádrž naplní. Ale to nejtěžší na vás čeká od 10. úrovně. Obrázky potrubí mají šipky s přikázaným směrem, kterým voda smí proudit. Teď už musíte zapnout rozum naplno a kmitat joystickem v nejvyšších obrátkách.

Pipe Manii můžou hrát i dva hráči společně. Kdo si však myslí, že je to ve dvou jednodušší, ten se velmi mýlí. Hráči musí být perfektně domluvení a sehraní, jinak jeden druhému budou spíš vadit.

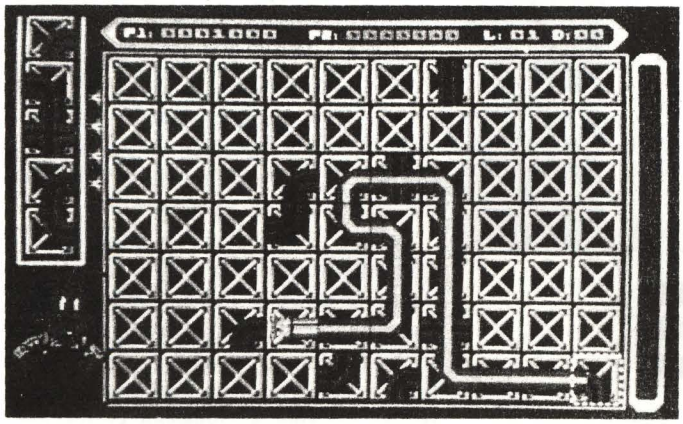
Pipe Mania je graficky vytvořena velmi jednoduše, ale u tak snadné hry to není na škodu. Jen v některých kolech by mohly být barvy mřížky a potrubí výraznější. Možná to ale byl záměr programátorů, aby hráče trochu potrápili.

Zvuky, podobně jako grafika, nestojí ani za řeč. Když se vám hra daří, základní hudba, která neustále hru "podbarvuje", se začne zrychlovat a nutí vás pracovat rychleji a rychleji. Je to však jen šalba a klam, voda teče stále stejně!

Pipe Mania
Empire 1989

Excalibur 3/91 76 %

2 *idea*	**3** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **1**



A na konec

Všimli jste si v minulém čísle Excaliburu článku "Logické rychlíky"? Právě tenhle článek mě přivedl na myšlenku, udělat v tomto čísle malé srovnání starších osmibitových a mladších šestnáctibitových her. Ptáte se, jak s tím "Logické rychlíky" souvisejí? Psal jsem zrovna "Pipemanii", pravého logického rychlíka a vzpomněl jsem si na jednu podobnou starší hru na Sinclaira. Pak jsem dostal nápad, že by se ta stará hra dala srovnat s tou novou.

Možná, že majitelé osmibitových počítačů budou protestovat – proč jsme vykopali ty staré hry a nepsali jsme raději o těch nových. Vždyť přece jsou mnohem lepší a kvalitnější. Nespokojencům odpovídám: Hlavně ze dvou důvodů. Ten první je, že bychom ty starších hry asi pro nedostatek místa samostatně popisovat nemohli. Druhý důvod je tak trochu nadčasový. Už se docela těším, jak si podobný srovnávací článek přečtu tak za pět, šest let. To už budou osmibitové počítače dávno "mrtvé", šestnáctky se dostanou do dnešní pozice osmibitů a počítačové zábavě budou kralovat stroje s CD disky. Autoři her už nebudou svázáni malou kapacitou disket a hudebně a výtvarně se budou moci plně "odvázat". Pak někdo napíše o těch starých, ale dobrých hrách z roku 1991!

Srovnání osmi a šestnáctibitových her připravil L.L.G.

Logické rychlíky

dokončení seznamu z minulého čísla

KLAX (Excalibur 2/90)

Kdo si zahrál jednou, musí hrát stále. Valící se kvádříky musíte chytat pomocí pojíždějícího plata a pak je seřadit vodorovně, svisle, nebo podle zvláštního vzoru. Mohou hrát i dva hráči.
Celkové hodnocení - 1

LOGO

3 hry v jedné. Stavíte obrazce podle vzoru. Hra vyžaduje dobré logické uvažování a absolutní soustředění. Po vyhrané partii se odkryje část obrázku.
Celkové hodnocení - 2

SHANGHAI

Klasická hra s "kameny". Stavíte pyramidu z hracích kamenů, přičemž můžete odebírat jen po dvou kamenech. Kameny můžete brát jenom zleva a zprava. Pokud něco spadne, hra končí.
Celkové hodnocení - 3

TURN IT

Další hra typu "Shanghai". Na pracovní ploše máte neuspořádaně rozložené kameny. Podle vzoru je musíte přesně složit. Je to třeba udělat tak, aby se kameny nedotýkaly mezi sebou, ba ani ve třech rozích.
Celkové hodnocení - 2

SOKOBAN

V této hře musíte přesunout bedničky na předem určená místa. K tomu se používá vždy jedna pohyblivá bednička. S každou beničkou je možné pohnout pouze jednou. Každý špatný pohyb znamená uzavření cesty pro ostatní bedny.
Celkové hodnocení - 1

TETRIS

O této hře bylo již snad všechno řečeno. Padající obrazce musíte otáčet a posunovat tak, aby do sebe zapadly a zaplnily řádek. Ten potom zmizí. Hraje se pouze do omezené výšky.
Celkové hodnocení - 1

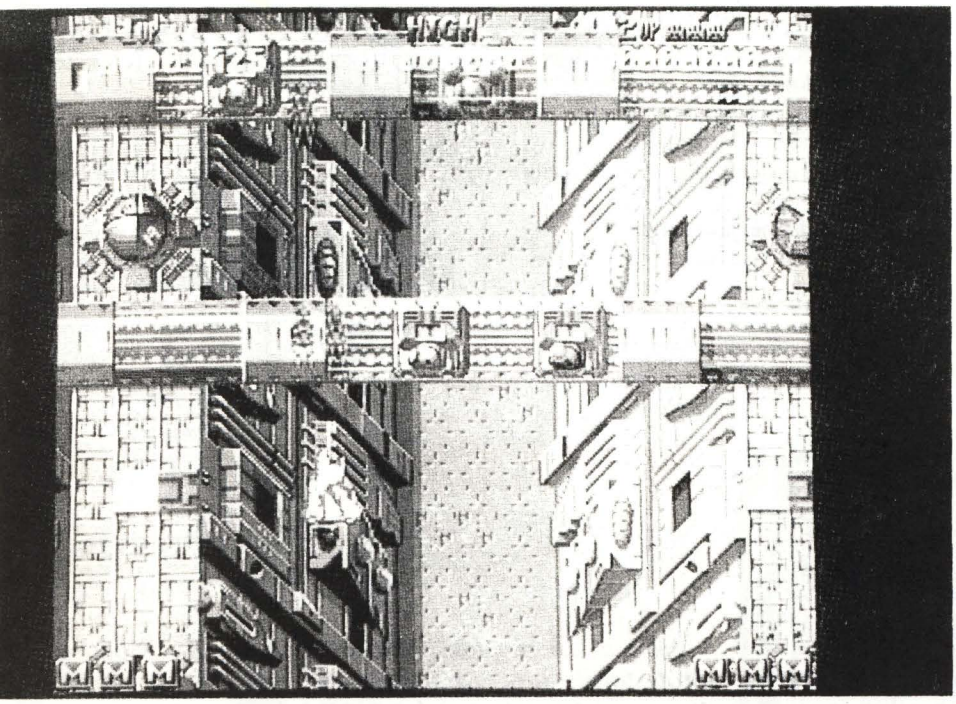
XOR

Velmi stará, ale velmi dobrá hra. Při XOR musíte dopravit do východu z "levelu" dva "znaky". To by nebylo tak strašné, ale je omezen počet pohybů a musí se dávat pozor na nástrahy.
Celkové hodnocení - 3

PUZZLE BOY

Způsobuje stejnou nemoc jako Tetris. Tady také musíte otáčet a posunovat obrazce. Hra je vynikající, má jen jednu drobnou vadu. Je v japonštině.
Celkové hodnocení - 2

-mCh-



BATTLE SQUADRON

"The Destruction Of The Barrax Empire"

Galaktické záchranné komando má poplach. Je vydán naléhavý úkol - zaletět na planetu Terrania a zachránit její obyvatele před neobyčejně zlým a krutým okupantem. Kdo by to mohl být jiný než vetřelec Barrax a jeho spojenci? Komando musí především zničit všechny nepřátelské objekty, a to jak na povrchu Terranie, tak i v podzemních prostorách planety. Během akce bude proti Barraxovi používat kosmické rakety, které dokáží sestřelovat vzdušné a poničit pozemní protivníky.

Na první pohled obyčejná střílečka, řekne si každý hráč. Ale hra má však velice pěkně, pečlivě a s velkou fantazií provedenou navrženou grafiku. Zejména krajina planety, nad kterou letíte, je plná detailů. Battle Squadron roluje vertikálně naprosto plynule a to i při velkém množství pohyblivých objektů (spritů).Bitva probíhá na dvou úrovních. První na vás čeká na povrchu planety, druhá v jejím nitru.

Po celou dobu zápasu s nepřáteli vás doprovází vynikající dynamická hudba, dokonale sladěná s náplní hry. Battle Squadron má před ostatními tuctovými střílečkami ještě další přednost - mohou ji hrát dva hráči současně. Za letu sbírejte "křížky", podle kterých se po ukončení jednoho kola vypočítává bonus. Tyto křížky se objevují po zničení některých z pozemních objektů. Občas se vám také dostane na dostřel nějaké to letadlo, ze kterého může zbýt zásobník s novým životem nebo s novým druhem střel. Střely u vaší bojové lodi se dají měnit naprosto cílevědomě, pokud ovšem seberete zásobník v pravou chvíli. Jednotlivé zbraně se liší podle barev. Žlutý zásobník - výbušné střely; modrý - silný laser dopředu i dozadu; červený - vějířovitý rozptyl střel. Čím více seberete zásobníků stejné barvy, tím silnější je váš zbraňový systém. Když ale získáte jinak barevný zásobník, hrajete s novými střelami bez zesílení.

Další příjemná věc - pokud stisknete pravé tlačítko na myši nebo stisknete "fire" na joysticku a zakroužíte s ním, vypustíte "nova" střelu. Tato ohnivá střela působí zkázu v širokém okruhu okolo vaší rakety. Počet nova střel je omezen, proto je používejte jen v krajním případě. Třeba když unikáte ze svízelné situace nebo na vás letí speciální formace vetřelců.

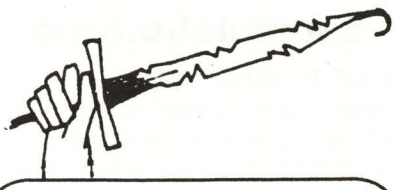
Zvýšenou pozornost musíte také věnovat "neviditelným" lodím, které dokonale splývají s pozadím. Vstup do podzemí planety je označen sice zcela jednoznačně, ale při nepozornosti jej lze přeletět (zvlášť když hrají dva).

Pokud se vám podaří proletět všechny úrovně, uvidíte za odměnu velice pěkné závěrečné obrázky (dokonce se seznámíte i s tvůrci programu). Mezitím, co si prohlížíte gratulačky a čtete pochvalný text, je náhle vyhlášen nový poplach. Rychle se připravte na další misi. Boj začíná nanovo, ale se starými body.

Autory Battle Squadron (dělali ji osm měsíců!) jsou Martin Pendersen (18 let) - programování a Torben Larsen (21 let) - grafika. Toto je v pořadí jejich druhá střílečka, tou první byla Hybris. Jejich hry si rádi zahrajete, pokud si chcete pěkně zastřílet a současně si poslechnout pěknou muziku. Ačkoliv nejsem vyznavačem střílček, Battle Squadron si občas rád zahraji a rozhodně ji mohu vřele doporučit na chvíle odpočinku po logických hrách.

Battle Squadron je vytvořen obdobným způsobem, jako Alleykat na C64. Věřím, že si ji brzo oblíbíte. A ještě jedna drobnost na závěr. U každé akční hry nejvíce hráče potěší tzv. "cheat modus".

Jeden vám na ni prozradím. Když napíšete kdykoliv během hry slovo "CASTOR", na chvíli se vám pozadí obrazovky rozsvítí zeleně a vy jste od toho okamžiku nezranitelní. -mCh-



Battle Squadron

Innerprise–Rushware 1989

Excalibur 3/91 59 %

3 *idea*	**1** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**2**

JAK DÁL?

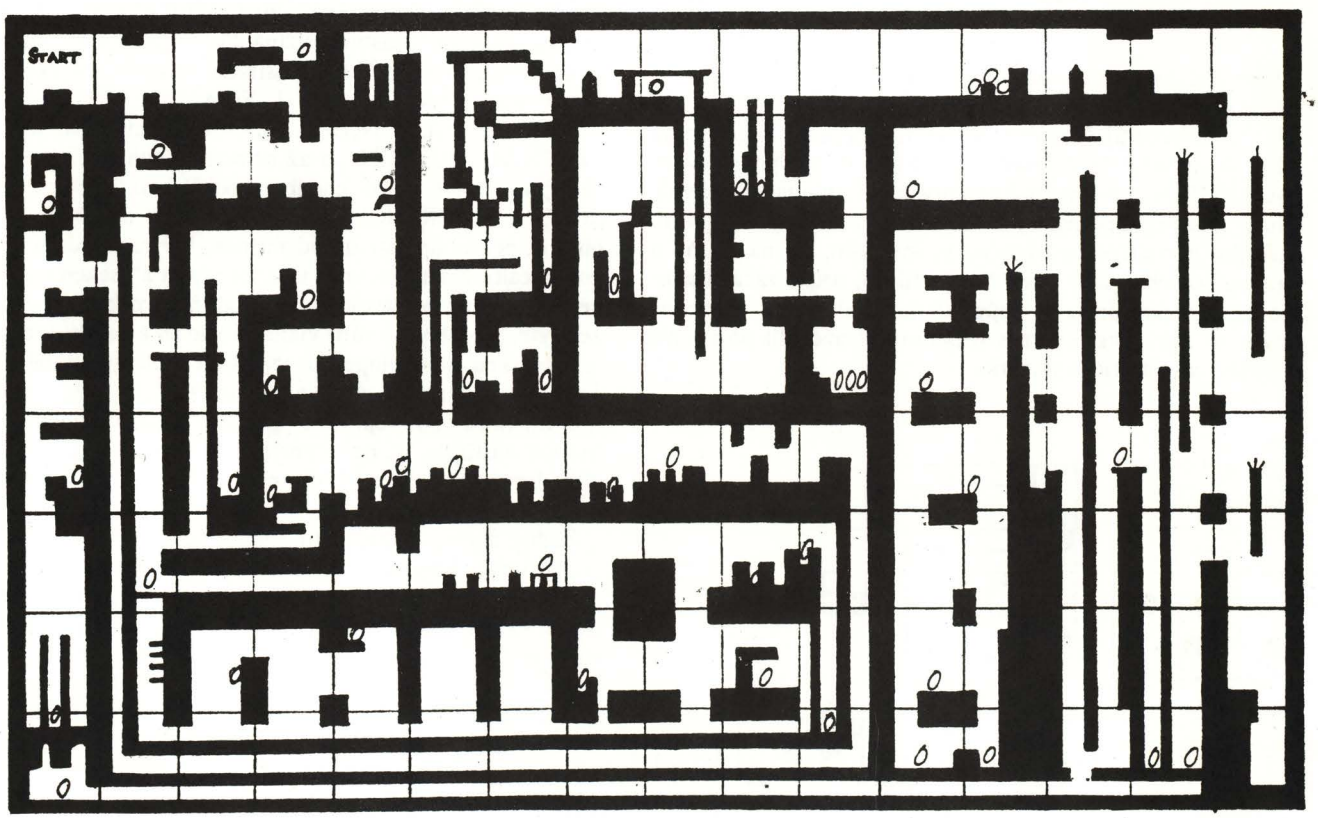
STÁLÁ RUBRIKA PLÁNKY A NÁVODY TIPY A TRIKY

TUSKER ✶C64✶

Několik pokynů, které nám poskytl D.Pirc z Prahy: Předměty se sbírají tlačítkem ‹SPACE› nebo "střelbou + směr", ale ve druhém případě musí být v ikoně pro zbraně zobrazena ruka. Záměnu předmětů provádíme pomocí "F1" až "F7". Netvora vylézajícího ze země nemůžeš zabít. Nezbývá, než jej obejít. Netvor nedosáhne až k hornímu okraji obrazovky, tudy projdi.

The Village: Ze startu jdi pětkrát vlevo a vezmi si klíč. Jdi ještě jednou doleva a vejdi do chýše. Prolez malým otvorem a postup dvakrát vpravo. Klíčem si odemkni dveře a vejdi. Vezmi kouzelný nápoj, vyjdi, pak vlevo, vstup do otvoru ze kterého šlehají plameny a potom popojdi třikrát vpravo. Čaroději dej nápoj a člověk vedle ožije. Tak si vysloužíš klíč. Vrať se do chýše, vyjdi a postup třikrát vpravo. Levému strážci dej klíč a jsi na konci druhé úrovně.

The Temple: V chrámu jdi nahoru a z vody vyjmi první figurku. Potom jdi dolů, doprava, dolů a postav figurku na třetí štěrbinu na stole. Nahoru, nahoru, doprava a pozor na masožravou rostlinu! Hlídá druhou figurku. Vezmi ji, vrať se ke stolu, umísti ji na druhou mezírku. Nahoru, vpravo, seber prkno a kladívko se stolu. Vlevo, dolů, vlevo a kladívkem rozbij truhlici se třetí figurkou. Vpravo ke stolu a postav figurku na třetí škvíru. Tím se otevře průchod vpravo ve zdi. Vejdeš-li, dojdeš k propasti. Použij SPACE, polož prkno a přejdi. Ještě jednou vpravo a stojíš před posledním problémem. Je to váha, která se zbláznila. Polož na ni hroudu zlata, jdi naposledy doprava a je to všechno za tebou!

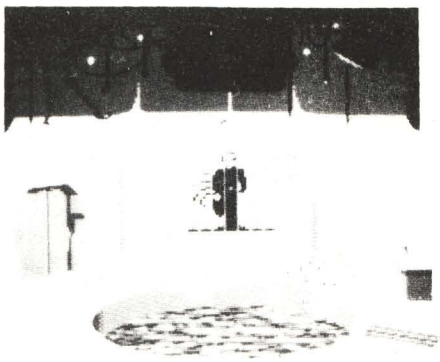


O - ZÁKLADNA KE ZNIČENÍ

Jet Story

ZMAPOVAL P.OPELKA
ZPRACOVAL M.MELÍŠEK

Operation Stealth



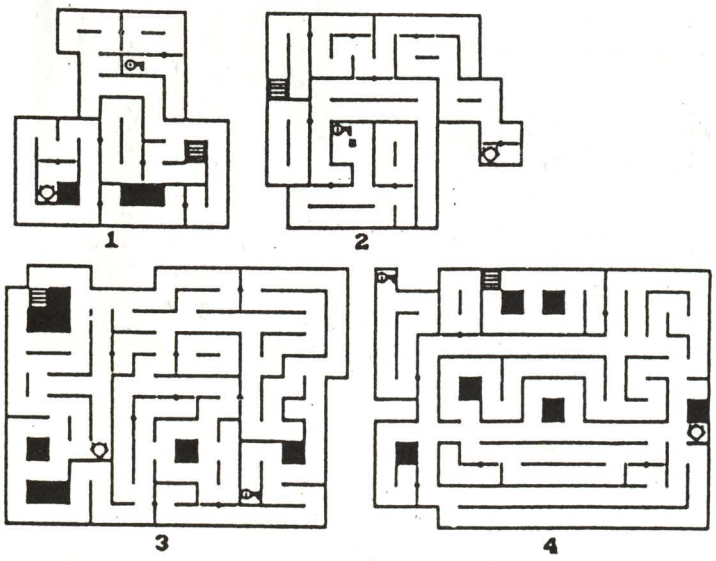
dokončení z minulého čísla

Agenta C.I.A., který přijel do Paraguaye pátrat po zmizelém letadle, jsme opustili zrovna ve chvíli, kdy se dostal v převleku do paláce presidenta Manigui. Dosáhne svého cíle?

Tak už jste prošli ta čtyři bludiště, která na vás čekala v královském paláci a ve kterých jsem vás opustil v minulém čísle? Princip všech bludišť je jednoduchý. Nejprve sebrat blikající klíč a potom uniknout východem.

Až se vymotáte ze všech labyrintů, objevíte se v předsíni prezidentovy kanceláře. Vejděte dovnitř a pořádně si prohlédněte sošku na podstavci. Zjistíte, že s jedním prstíčkem můžete manipulovat [OPERATE STATUE'S ARM] a narazíte na tajný trezor. Při jeho otvírání postupujte takto:
1/ Zařízení připomínající walkmana připevněte na sejf [USE LITTLE BOX ON SAFE DOOR].
2/ Na krabičce stiskněte malé tlačítko do polohy zapnuto [USE VALIDATON BUTTON].
3/ U prvního čísla kódu pomalu zapínejte všechny číslice od 0 do 9 a pozorujte konrolky na přístroji. Jakmile přijdete na správné číslo, konrolka se rozsvítí. Pak začněte hledat kód dalšího čísla.
4/ Vypište kód na číselník sejfu tak, jak jste jej předtím nastavili na přístroji a otevřte sejf [OPERATE SAFE DOOR].

Konečně dokumenty, po kterých pátráte! A vtom...
Kde se vzali, tu se vzali naši známí, dva východní agenti. A ještě je tu generál Manigua se svými gorilami i se zajatou Julií. Ve zmatku se během malé chvíle stane spousta věcí: Agent KGB vám vezme dokumenty, ale Manigua ho zastřelí. Druhý Rus popadne papíry a utíká na terasu. Rychle za ním! Sovětský rozvědčík nasedne na vodní skútr, vy na druhý a správná honička, jako vystřižená z filmu, může začít. Nakonec agenta dopadnete a supertajnou obálku mu vezmete. Chvíli se pak ještě honíte s osobními strážci diktátora, ale zachrání vás americká ponorka.

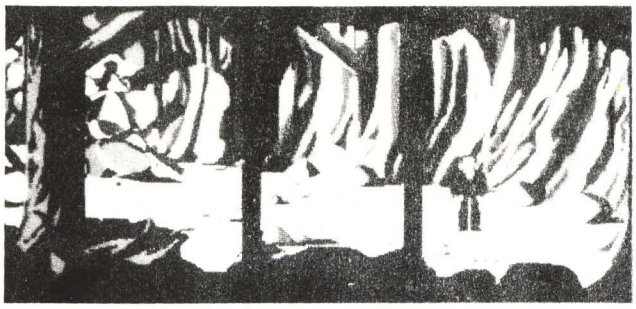


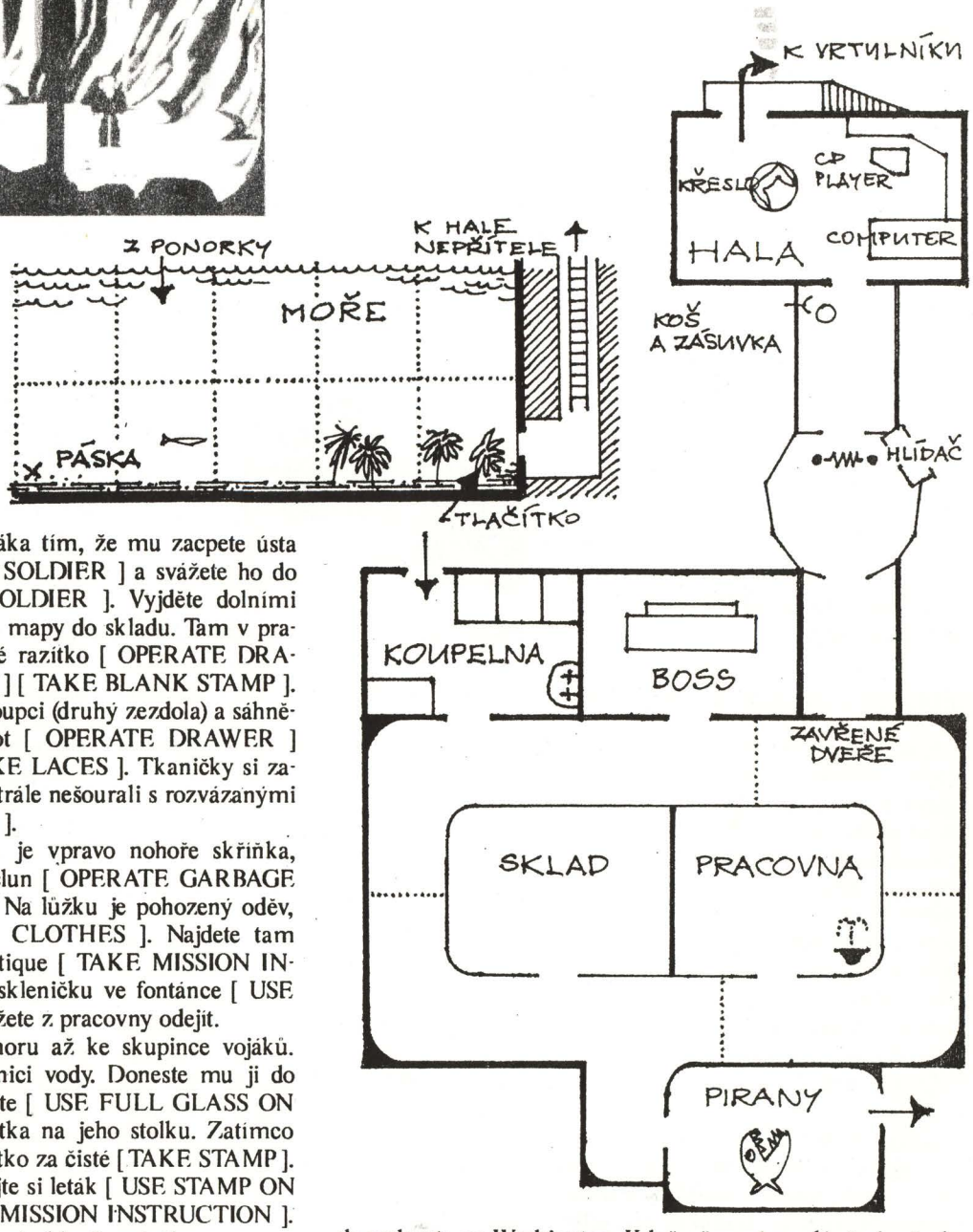
To nejtěžší nakonec

Ukáže se, že ponorka tu nebyla náhodou. Váš šéf, který správně předpokládal vývoj situace (proto je to také šéf CIA), tu na vás čekal. Otevře před vámi tu tajemnou obálku a společně se dozvíte zajímavá fakta. Ukradený letoun se nachází na bezejmenném ostrůvku kdesi v Atlantiku. Mrtvému agentu CIA se podařilo zjistit jeho přesnou polohu. Než ponorka dorazí na místo, máte ještě chvilku času na rozhovor s vaším přítelem vynálezcem. Ten vám předá dvě důležité věci - kompaktní disk a krabičku cigaret. Na disku je program, který dokáže "zviditelnit" pro pozemní radary letadlo Stealth, a ani cigarety nejsou příliš vhodné na kouření. Jedna ze čtyř cigaret dokáže snímat otisky prstů, v druhé je malá raketka.

Ponorka dorazila k ostrovu. Kamarádi vám popřejí šťastnou cestu a vy jste vypuštěn jako žabí muž do vod oceánu. Od ponorky plavte doleva dolů. Dávejte pozor na žraloky, srážka s nimi znamená jistou smrt. V levém dolním obraze prozkoumejte 3x levou rostlinku [OPERATE SEAWEED], je tam schovaná zvláštní pružina. Potom plavte stále doprava až doplavete ke skále. Z bezprostřední blízkosti prozkoumejte pravý podmořský stromek [EXAMINE PALM TREE] [OPERATE PALM TREE]. Naleznete tlačítko. Stiskněte je [OPERATE BUTTON] a až se objeví otvor, vplujte do něj. Teď jste v úzké skalní chodbě s poklopem. Otevřte poklop [OPERATE PORTHOLE] a vylezte po žebříku. Naneštěstí se objevíte přímo uprostřed podzemního hangáru, kde se připravuje Stealth k vražednému letu. Jste zajat a vsazen do podivné klece, která je zavěšena nad podezřelým bazénkem. Než zemřete, představí se vám vůdce zločinecké bandy, který tuhle ďábelskou smrt utopením vymyslil - šílený doktor WHY! Ještě pár osobních urážek a všichni (kromě vás, samozřejmě) místnost opouštějí. Klec pomalu klesá do bazénku a vy s hrůzou zjišťujete, že nezahynete utopením, ale že... bazén je plný dravých krvelačných piran.

Žádný agent, dokud není mrtvý, ještě není v koncích a proto rychle jednejte. Zkuste nakapat pár kapek kyseliny do zámku na dveřích klece [USE PEN ON LOCK] a otevřte dveře. Pak vystřelte lanko z hodinek na levou i pravou stěnu místnosti a zachytněte se [USE WATCH ON WALL (vlevo)] [USE WATCH ON WALL (vpravo)]. Ručkujte po lanku doleva a otevřte větrací mříž [OPERATE GRILL]. Vlezete do soustavy větracích kanálů, kde se to jen heřmží obrovskými zmutovanými krysami. Princip bludišť je prakticky stejný jako ve vládním paláci, jen s tím rozdílem, že vidíte pouze vaše bezprostřední okolí. Proto přetiskujeme čtyři mapky, které vám bloudění usnadní. Vylezete v koupelně, kde se právě umývá nějaký voják. Protože jste se ještě ve hře neprali, tak si to s ním rozdejte [OPERATE SOLDIER]. Ano, vyhráli jste. Vezměte si na sebe vojákovu uniformu [TAKE CLOTHES]. Prozkoumejte boty a objevíte tkaničky, oboji seberte [TAKEBOOTS] [TAKE LACES]. Ještě si vezměte ručník a skleničku, která stojí na umyvadle [TAKE NAPKIN] [TAKE GLASS].





Definitivně zneškodněte vojáka tím, že mu zacpete ústa ručníkem [USE NAPKIN ON SOLDIER] a svážete ho do prectíku [USE LACES ON SOLDIER]. Vyjděte dolními dveřmi z koupelny a jděte podle mapy do skladu. Tam v pravé dolní zásuvce "štípněte" čisté razítko [OPERATE DRAWER] [EXAMINE DRAWER] [TAKE BLANK STAMP]. Otevřte druhý šuplík v levém sloupci (druhý zezdola) a sáhněte si pro nové tkaničky do bot [OPERATE DRAWER] [EXAMINE DRAWER] [TAKE LACES]. Tkaničky si zašněrujte do bot, abyste se po centrále nešourali s rozvázanými botami [USELASES ON JOHN].

Teď jděte do pracovny. Tam je vpravo nohoře skříňka, odkud si vytáhnete záchranný člun [OPERATE GARBAGE DUMP] [TAKE LIFEBOAT]. Na lůžku je pohozený oděv, prozkoumejte ho [EXAMINE CLOTHES]. Najdete tam propagační leták firmy Cinematique [TAKE MISSION INSTRUCTION]. Naplňte vodou skleničku ve fontánce [USE GLASS ON FOUNTAIN] a můžete z pracovny odejít.

Dejte se chodbou vpravo nahoru až ke skupince vojáků. Jejich velitel vás požádá o sklenici vody. Doneste mu ji do jeho kanceláře. Než mu ji podáte [USE FULL GLASS ON OFFICER], povšimněte si razítka na jeho stolku. Zatímco kapitán pije, rychle zaměňte razítko za čisté [TAKE STAMP]. Vraťte se do pracovny a orazítkujte si leták [USE STAMP ON INK PAD] [USE STAMP ON MISSION INSTRUCTION]. Tak získáte povolení do nepřístupné oblasti centrály.

Vyjděte z místosti a jděte k zavřeným dveřím vpravo nahoře. Teď musíte sejmout otisk prstu ze skleničky, ze které kapitán pil. Provedete to takto: [OPERATE CIGARETTE CASE] [OPERATE CIGARETTE (první v seznamu)] [USE CIGARETTE PAPER ON GLASS]. Sejmutým otiskem dokážete projít automatickou vstupní kontrolou [USE FINGERPRINT ON FINGEPRINT ID]. Vejděte a jděte chodbou až ke strážnému. U jeho budky je otvor, tam vhoďte orazítkované povolení ke vstupu [USE AUTHORIZED MISSION ON MAILBOX]. Projděte dveřmi a dejte se chodbou doprava.

Blížíte se do finiše, teď už to bude mnohem složitější. Na konci chodby je odpadkový koš a hned vedle něj je zásuvka. Přichystejte nepřátelům malé překvapení - zapojte zde holicí strojek, kde je páska s falešným odpočtem detonace [USE ELECTRIC CABLE ON LECTRIC PUG] [OPERATE ELECTRIC RAZOR] [USE ELECTRIC RAZOR ON TRASHCAN]. Vejděte do velké haly. Uprostřed místnosti sedí doktor Why, hlava celého gangu. Jeho poskok Otto na vás míří pistolí. Setkáváte se tu i s Julií, která vám přišla napomoc. Bohužel ji ale taky chytili. Doktor právě uděluje poslední příkazy ke svým zločinným rejdům. Za chvíli vzlétne letadlo Stealth směrem k USA. První atomová bomba bude svrhnuta na Washington. Když už se vám zdá, že je všechno ztraceno, spustí se magnetofon v holicím strojku. Detonační odpočet vyvolá v hale zmatek, který znásobíte vypuštěním raketky z cigarety ve chvíli, kdy magnetofon ohlásí dvě - two [USE CIGARETTE ON COMPUTER (poslední v seznamu)]. Jakmile je cigaretková zbraň zaměřena na počítač, zneškodněte poskoka [OPERATE OTTO]. Doktor ovšem není takový hlupák, popadne Julii a zmizí s ní v díře v zemi. Teď záleží jen a jen na vaší rychlosti. Vložte CD disk do počítače [USE COPACT DISK ON CD PLAYER]. Tím je Washigton zachráněn, ale co Julie? Na ní vám teď záleží víc, než na celém Capitolu.

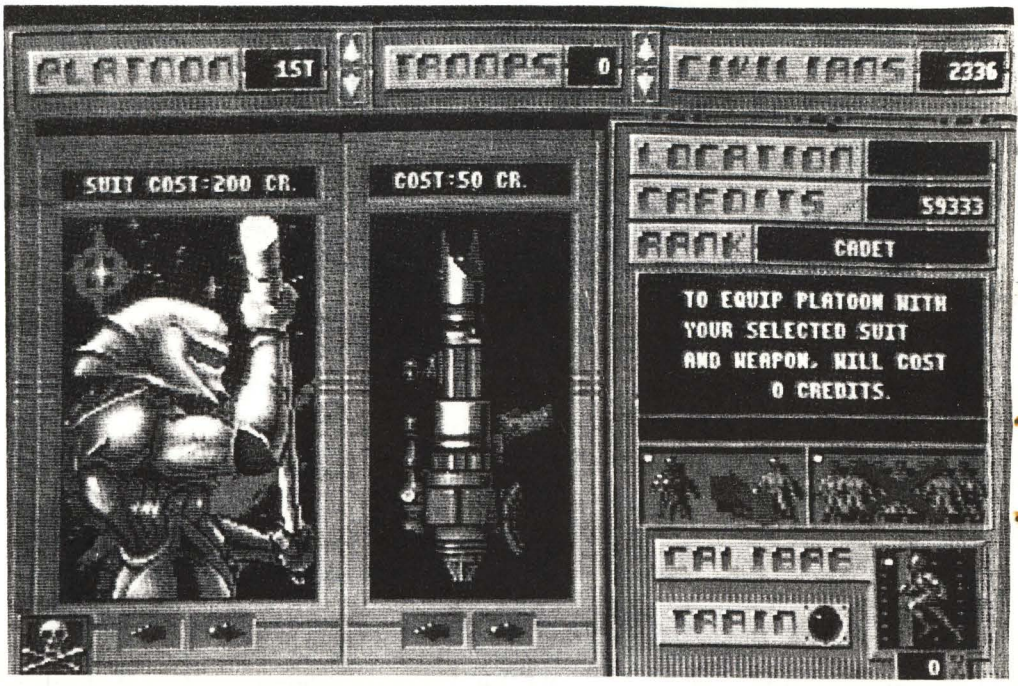
Vyjděte z haly vlevo a zahněte doprava. Padouch zrovna nasedá do helikoptéry a snaží se uprchnout. Zavěsíte se mu i s Julií na helikoptéru a on s vámi vzlétne nad oceán. Dá se předpokládat, že padouch bude chtít použít bombu, která je připevněná na helikoptéře. Připravte mu překvapení [USE ELASTIC BAND ON BOMB]. Seskočte a v letu (ve druhé obrazovce) použijte záchranný člun [OPERATE LIFEBOAT]. Jak to všechno skončí, uvidíte sami - hezký zážitek ze hry přeje ANDREW

PS: Jeden tip pro potencionální sebevrahy: Zkuste dát napít kapitánovi vody, kterou natočíte z umyvadla v koupelně!

SUPREMACY
NÁVOD

Nevíte, co si počít ve strategické hře Supremacy? Snad vám to trochu usnadní popis hry od Dana z Prahy!

Supremacy je hra typu "Strategy", která úspěšně zabodovala v žebříčcích minulého roku. Bojujete v ní proti několika vesmírným protivníkům, snažíte se planetární systém kolonizovat rychleji než nepřítel. Protože je to ale hra velmi náročná a rozsáhlá, otiskujeme tuto "kuchařku". Hra je jen pro šestnáctibity.



Menu "pěst" – tady si můžete koupit armádu, máte-li ovšem na to peníze

Funkce ikon (podle obrázků)

Pěst - přepne do menu na trénování vojska. Můžete si vybrat ze čtyř typů vojáků a tří druhů zbraní. Vytrénovat lze až dvacet čtyři čet (48 tisíc lidí). Je tu i zpráva, která vás informuje o ceně armády. Pod ní je menu, které umožňuje vojsko koupit nebo rozpustit (pozor, jde zrušit jen ještě nekoupenou četu). V pravém dolním rohu vás program informuje o síle celé čety. Doporučuji vytrénovat vojáky na sto procent a pak je teprve koupit.

Disk - uložení rozehrané hry nebo opětovné nahrání.

Lupa - zprávy o situaci.

Lebka - v levém horním rohu je přehled o lodích, které se nacházejí v doku. Zakoupené čety se zobrazují na velké tabulce. Malá tabulka vás informuje o počtu čet uvnitř jednotlivých lodí. Obrázek hlavy člověka určuje agresivitu vojska. Pomocí šipek agresivitu zvyšujete nebo snižujete.

Měsíc - pohled z orbity na planetu. Získáte snadný přehled, jaký druh továrny je na povrchu planety a zda pracuje.

Bedna - menu vám poskytuje údaje o stavu zásob energie, jídla, paliva atd.

Raketa - vám dává informace o zakoupených továrnách a kosmických lodích. Zde můžete poslat kosmické lodě a továrny na ostatní obydlené planety.

Zlato - tady se kupují lodě, továrny, satelity atd.

Křivka - menu, které vás informuje o obsazených planetách. Je zde také přehled o stavu jídla, energie, populace a morálky obyvatelstva. Co by vás mělo nejvíce zajímat, je nájemné (TAXRATE). Pomocí šipek ho můžete zvyšovat či snižovat.

Atmos - tímto módem připravíte "panenskou" planetu k osídlení.

Nejrychleji k vítězství

To první, co musíte udělat, je nákup továrny na jídlo a na palivo. Ťukněte myší na hromádku zlata a můžete nakupovat. Po nákupu obou továren si zvolte obrázek s bednou a naložte část vaší populace jako posádku na palubu továrny. Zvolte si druh továrny v levém horním rohu, pak ťukněte myší na první ze tří obdélníků uprostřed obrazovky. Takhle osadíte i druhou továrnu. Přepněte si na pohled z orbitu. Ťukněte myší na obě továrny v doku a ty se objeví v obdélnících tabulky místo slůvka EMPTY. Nad obdélníkem je příkaz ON/OFF, kterým továrny spustíte. Pod továrnou se objeví slůvko RUNNING. To znamená, že továrna "běží".

Nyní musíte počkat, dokud vám na vaší planetě nedokončí ATMOS, teprve pak si ho můžete koupit. Jakmile ATMOS máte, začněte upravovat k obývání první nejbližší planetu. Myší si v hlavním menu najedete na velkou šipku, která ukazuje vzhůru. Po stisknutí levého tlačítka se vám objeví neobydlená planeta, která se hlásí jako LIFELESS (bez života). Stisknete menu ATMOS a dostanete zprávu, jak formátování planety k obývání potrvá.

Teď si zapněte menu pěst a pomocí šipek nahoře naverbujete první čtyři čety. Do každé čety doporučuji nabrat 200 lidí. Už jen zbývá čekat na dokončení formátování první planety. Teď máte chvilku času na to, abyste zkontrolovali zásoby energie a stav populace. Jakmile je ukončena přeměna planety k obývání, musíte okamžitě zakoupit další továrnu na jídlo. Tu pošlete na novou planetu. Přepněte si menu s obrázkem bedny a obstarejte si posádku do nové továrny. K odletu na novou planetu nutně potřebujete palivo. To natankujete pomocí pravého čtverce se šipkami. Doporučuji 200 tun.

Pak zvolte v hlavním menu další planetu a začněte ji připravovat k osídlování. Klikněte si na raketu a v dolní tabulce si zvolte loď, kterou budete cestovat na první planetu. V tomto případě to je továrna na jídlo s číslem dvě. Po navolení lodi stiskněte levé menu v horní části obrazovky (raketa letící z planety). V tu chvíli je loď vyslána na orbitu domovské planety - STARBASE. K odletu na novou planetu použijete obrázek hned vedle (planeta-šipka-planeta). Jakmile ho stisknete, musíte si vybrat jednu z obydlených planet. Ťukněte tedy na PLANET 01 a loď je na cestě. Až loď dorazí k planetě, stiskněte obrázek přistání (raketa letící k planetě). Zapněte pohled z orbity a uveďte továrnu do chodu. Musíte si také koupit solární satelit, který vyrábí energii a pošlete ho na orbitu planety jedna. Kupte také továrnu na jídlo číslo tři pro druhou novou planetu. Naplňte ji palivem (asi tři sta tun) a osaďte posádkou. Kupte i satelit na energii a pošlete ho na orbitu PLANET-2. Továrnu na jídlo uveďte do chodu.

Začněte připravovat k obývání třetí planetu. Zapněte menu křivka a převeďte peníze z ostatních planet, které se tam mezitím nahromadily, pomocí obrázku v levém horním rohu (zlato a dvě planety). Tak získáte peníze na továrnu na jídlo č.4. Tu zapněte na hlavní planetě - STARBASE. Uveďte ji do cho-

du spolu s ostatními továrnami, které se mezitím samy automaticky vypnuly. V menu s křivkou zvyšte TAXRATE na čtyřicet procent. Převeďte peníze z planet domů. Jelikož dvě továrny nestačí vyrábět jídlo v tak velkém množství, jaké potřebujete, musíte koupit továrnu na jídlo č.5. Opět převeďte peníze z ostatních planet a zakupte továrnu č.6. Nezapomeňte je zapojit do chodu. Kupte dva satelity a vyšlete je na orbitu STARBASE. Přepněte se na PLANET 1 a zapněte továrnu, která se automaticky vypnula.

A už čekáte na dokončení formátování planety tři a přitom převádíte a šetříte peníze. Po dokončení PLANET 3 zakupte továrnu na jídlo č.8 a solar satelit č.5. Pošlete je na planetu tři a uveďte je do chodu (naplňte je asi 400 tunami paliva). Začněte připravovat k osídlení čtvrtou planetu. Čekáte na dokončení formátování PLANET 4. Mezitím jen stačí kontrolovat STARBASE a ostatní planety, zda mají dostatek energie a jídla. Stále převádějte peníze z planet domů.

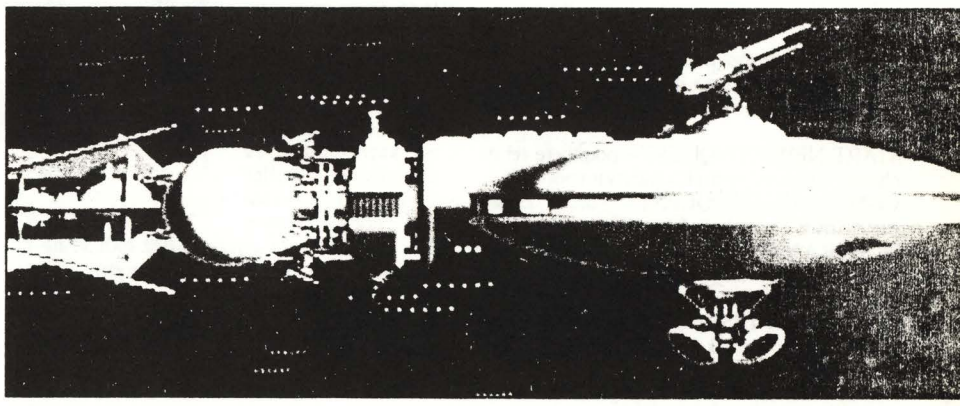
Hned jak skončí úprava planety, zakupte továrnu na jídlo č.9 a satelit č.6, které pošlete na PLANET 4. Uveďte je do chodu. Na přepravu ze STARBASE použijete asi pět set tun paliva. Kupte továrnu na jídlo č.10 a pošlete ji na PLANET 1.

Zvolte si menu pěst a vybavte čtyři čety zbraněmi. Kupte bojovou loď BATTLE 1. Zapněte menu lebka a vybavené čety převeďte do lodi (ťukněte myší jednotlivě na každou z čet). Pak naplňte loď palivem (asi osm set padesát tun paliva) a pošlete ji na PLANET 1. Vysaďte jednu četu a odleťte na orbitu. Pokračujete na PLANET 2, 3, a 4. Postupně tam vysazujte po jedné četě. Převeďte si domů peníze. V menu pěst naverbujte šestnáct čet těch nejlepších vojáků (cena jedné čety je 109000). Na každé planetě zvyšte v menu lebka agresivitu vojska na padesát procent pomocí šipek u obrázku hlavy vojáka vpravo dole. Protivník z druhého konce vesmíru bude asi útočit, ale čety rozmístěné na planetách se ubrání. Zajímejte se teď jen o převod peněz z ostatních planet.

Na PLANET 4 zvýšíte TAXRATE na čtyřicet procent a kupte továrnu na jídlo č.11, kterou pošlete na PLANET 4 a uveďte ji do chodu. Stále už jen hlídejte peníze. Pokud nepřítel zabere jednu z planet, nevadí. Ještě stále máte tři. Pokud se teď náhodou objeví vesmírní piráti, je lepší jim dát to, co požadují. Jakmile dosáhnete CREDITS 1090000, vybavte deset čet zbraněmi. Převeďte opět peníze z planet a za ně kupte tři bojové lodě. Naložte všechny čety do lodí a odleťte na nepřátelskou STARBASE na opačný konec vesmíru. Pak zapojte menu lebka a postupně vyložte všechny čety. Zapněte agresivitu na MAXIMUM!

NO A TEĎ UŽ ZBÝVÁ JENOM ČEKAT

Dan Nezmar



POKEMANIA

FLYINGSHARK	42464,n	
	48930,201	imunita
FLUNKY	35320,0	
	42664,201	nepřátelé
	35283,201	tempo
FIRELORD	39171,58	imunita
	38818,0	energie
KARNOV	37151,201	imunita
KINETIK	61998,127	životy
	53151,201	
	62309,201	imunita
	54979,201	energie
KRAKOUT	46568,0	životy
LAZER TAG	42317,n	životy
	43142,195	životy
MISTERIO DEL NILO		
	24026,58	
	24017,n	životy
MATCH DAY II	41295,0	
MASK	50048,0	životy
	50053,0	bomby
	50057,0 a	
	50060,0 čas	
MUNDO FERDIDO	65400,1	
	65401,1	
	65402,73	
	65403,122	
	65404,201	

MANIC MINER	35136,0	
	34798,0	
	34799.0	
	34800,0	
NEBULUS	USR 39411	
	33666,201 a	
	39329,201	životy
	43617,1	čas
	35269,201	
	36807,201	nepřátelé
NOSFERATU	32496,201	čas
	44905,0	
	44906,0	
OVERLANDER	31313,0	životy
	36103,167	fuel
	4583,96	
	45804,38	
OUT RUN	39204,0	čas
PHANTIS	54216,0	1.část
	57606,0	2.část
PHANTOMAS	44819,0	životy
	46790,191	
	52290,0	
RANARAMA	57469,0	imunita
	56323,33	vlož.hra
	51529,0	čas
RYGAR	61577,0	životy
	56743,n	

STREET FIGHTER	43644,0	energie
SURVIVOR	37735,0	životy
	29337,71	
	36048,0	potvory
STARQUAKE	35136,0	životy
	40956,201	nepřátelé
SOLOMON'S KEY	37663,n	
	49344,0	životy
	37990,0 a	
	37991,0	čas
SAMURAI WAR.	35833,0	čas
	41389,0	peníze
	37866,167	imunita
	45092,175	
	35878,201	
	40767,0	
TRANTOR	54235,0	životy
	52514,0	nepřátelé
	56628,0	čas
TANK	30209,0	životy
TURBO SPIRIT	29893,0	životy
VINDICATORS I	33448,0	životy
	34064,0	životy
	34050,167	oxigen
VINDICATORS II	34139,0	
	34203,0	
	35470,0	životy
	35523,0	munice
VINDICATORS III	35055,10	životy
	34334,201	
	35044,201	imunita
VIRUS	37835,0	bomby
	44942,167	životy

Powermonger je tak složitá a rozsáhlá strategická hra, že se nedá pořádně zvládnout bez dobrého manuálu. Pro ty, kterým schází, nebo si nevědí rady s jeho překladem, je tu Excalibur!

Nároky na hardware

Nahrání do paměti je po vložení diskety do drive automatické. Hra využívá jen vnitřní disketovou mechaniku (df0:, A:), s dalšími nedokáže spolupracovat. Powermonger si neklade žádné další nároky na paměť, jen u 512 Kb si jednotlivé výseky mapy stále znovu nahrává z diskety. Na ukládání pozic používejte prázdnou disketu, kterou si naformátujete přímo v programu. Na jedné disketě je 8 volných pozic. Při ukládání nebo načítání dat se řiďte běžnými příkazy. Pro ovládání hry se používá pouze myš a její levé tlačítko. Powermonger je nejlepší v barvě. Pak je hra přehledná a zajímavější.

Spuštění

Úvodní demo můžete kdykoliv přerušit stisknutím tlačítka na myši (TM). Po zadání jména si v základním menu vyberete z těchto možností:

START NEW CONQUEST - použijete tehdy, chcete-li hrát od samého začátku (poprvé)

CONTINUE CONQUEST - takto budete pokračovat v rozehrané partii

PLAY RANDOM LAND - počítač pro vás "vymyslí" náhodný výsek krajiny, který budete dobývat

LOAD DATA DISK - příkazem se nahrají speciální datové diskety, které firma Bullfrog připravuje.

Začínáme, a proto si vybereme první z nabídek. Stiskněte TM. Na monitoru se objeví velká mapa. Když najedete myší na její levý horní roh, zčervená rámeček kolem určeného výseku. To je zatím jediná země, kterou můžete dobývat. Sjeďte šipkou co nejvíce vlevo dolů. Držte TM a celou mapu jakoby povytáhněte nahoru. Ukáže se druhý díl mapy. Celý tento svět je třeba kousek po kousku získat! Vraťte se do levého horního rohu, ukažte na první výsek a stiskněte TM. Podle manuálu správně odpovězte na otázku (pokud už hra není někým šikovným odtajněna) a zápas může začít. .

Rozdělení obrazovky

Na monitoru se objeví standardní obrázek ze hry (kresba). Vlevo je výsek z hlavní mapy - level. Pod mapou jsou váhy. Ještě níže je kompas a ikony sloužící k ovládání trojrozměrného modelu, který je uprostřed jako ve správném generálním štábu. Nad plastickým stolem stojí válečník - tedy Vy. Někdy nemusíte svět dobývat pouze sám, ale vedle vás si stoupnou i vaši pobočníci, kapitáni podřízených armád. Okolo plastického modelu je dvacet ikon, sloužících k ovládání hry.

Mapa a plastický stůl

Každá z jednotlivých partií v Powermongeru začíná stejně. Na modelu vidíte hrad, kolem kterého sedí dvacet bojovníků. Vy stojíte uprostřed mezi svými vojáky. Tak to vypadá v "realu" na stole.

A jak na dvojrozměrné mapě? Tam se vidíte jako malá postava v kruhu z bílých teček. To jsou vaši přívrženci. Čím budete ovládat více lidí, tím více bude na mapě blikat bílá. Cizí bojovníky na levé mapě nemůžete vidět přímo, musíte použít služeb vyzvědače.

Ukažme si, jak je propojena mapa a model. Zajeďte si kurzorem na libovolné místo na levé mapě a stiskněte TM. Na plastickém stole se objevil trojrozměrný obraz označeného místa. Teď stále držte TM a velmi pomalu pohybujte kurzorem po mapě. Plastická krajina začne "rolovat" tak, jak myší budete pohybovat. Pozorně si model prohlédněte. Uvidíte kopce, údolí, lesy, pole a vesnice. Okolo nich se hemží vesničané i ovce. Nad nimi létají ptáci. Na pobřeží kotví malé lodě. Počítačová krajina se co nejvíce podobá skutečné.

Teď se musíte naučit vyčíst z mapy důležité údaje. Jako na každé mapě se dá odhadnout relief krajiny a najít vysoké hory. Modré plochy jsou moře a jezera. Bez lodí se na ně nemůžete pustit. Malými černými křížky jsou označeny vesnice, které budete postupně dobývat. Spojovací linie mezi nimi označují cesty. Po nich jsou přesuny mužstva nejrychlejší. Území, které je mapou vyznačeno, nemůžete v žádném případě opustit!

Ovládání modelu pomocí ikon

V levém dolním rohu je kompas a čtyři ikony, kterými přímo ovládáte pohledy na plastický model. Nad kompasem jsou dvě šipky, těmi vybíráte pohled na model z jedné ze světových stran. Stiskněte TM na levé šipce. Trojrozměrná krajina se otočila o 90 stupňů. Třikrát stiskněte stejnou šipku a vše se natočí do původního směru. Pohledů z různých stran využijete ve členité krajině pokaždé, když přes terénní nerovnosti neuvidíte na své vojáky.

Teď nastavte kurzorovou šipku na vnitřní okraj kompasu a stiskněte TM. Trojrozměrný plastický obraz se posunul o počítačem stanovený úsek přesně tím směrem, který jste si kurzorem zvolili. Tak dokážete pohybovat modelem, aniž byste se na mapě "ztratili".

Dvě ikony vpravo od kompasu slouží ke zmenšení nebo zvětšení obrazu. Pomocí horní si dokážete model přiblížit až k rozeznání nejmenšího detailu, dolní ikonou se vzdalujete a celkový pohled zvětšujete. Tak si můžete "zaostřit" na drobný předmět, když jej potřebujete sebrat, nebo naopak získáte dokonalý přehled volbou vzdáleného pohledu.

Postava vojevůdce

Levá postava je vaším ztělesněním. Všimněte si nejprve malého obrázku a tří barevných čárek nad její hlavou. Obrázek ukazuje, co právě konáte a jakou ovládací ikonu 1 - 20 jste zapnuli. Důležitější jsou však tři barevné linky. Horní modrá ukazuje stav vašich zásob jídla. Když začne jídlo docházet, vojáci vám začnou postupně dezertovat. Čím větší budou zásoby jídla, tím větší je naděje na úspěch. Později zjistíte, že dostatek jídla je to nejdůležitější. Prostřední červená linka odpovídá početnímu stavu vaší armády. Počet odvedenců jde různě upravovat. Když budete mít hodně vojáků, budete sice silní, ale rychleji vám bude ubývat jídla. Optimální je armáda o síle 30 mužů po zuby ozbrojených. Spodní zelená čára je ukazatelem vaší okamžité síly (ne však vašeho mužstva!). Jakmile není na maximu, měli byste se zastavit a počkat, až naroste naplno.

Pod informačním grafem pulzuje červený trojúhelníček. Když jste za stolem sám, nemá pro vás žádný význam. Jestliže však kolem stojí další vaši kapitáni, pak musíte každou osobu ovládat samostatně. Ta, která právě přijímá rozkazy, má nad hlavou trojúhelník.

Nejdůležitější je "vyznamenání" na hrudi každého vojevůdce. Klikněte si na něm a objeví se okno, ve kterém jsou aktuální informace o jeho armádě. Dozvíte se, kolik má jídla (food:), z kolika mužů se skládá (troops:), jak rychle se může po krajině pohybovat (speed:) a co s sebou nese (carring:).

Uvnitř okna si všimněte oka a malého obdélníku. Jestliže stisknete TM na obrázku oka, okamžitě se velitel zobrazí uprostřed plastického stolu. Je to ten nejrychlejší způsob, jak "se najít" v terénu. Malý obdélník slouží k aktualizaci údajů v okně. Tak získáte znovu přesné údaje.

Ještě k obsluhování okna. Můžete je posunovat podobně jako v operačním systému počítače (DOS, TOS). Maže se pomocí ikony na rámu okna vpravo nahoře. Najednou můžete mít otevřena čtyři okna, pak je musíte uvedeným symbolem zrušit.

Váhy

Jsou ukazatelem vaší síly ve hře. Když se vám bude dařit, pravé rameno vah bude klesat dolů. Až se převáží úplně, stali jste se pány země a můžete se pustit do další. Často zjistíte, že ke skončení partie nemusíte mít podrobené celé území, stačí jen jeho větší část. Po úspěšném ukončení hry se objeví obrázek bojovníka a pak se na velké úvodní

mapě zaškrtne obsazený výsek. Naskočí první základní menu a když budete chtít ve hře pokračovat, vyberete si volbu CONTINUE CONQUEST.

Ovládací ikony

Ikon je celkem dvacet a popíšeme si je v pořadí podle čísel na instrukčním obrázku. Nemůžete dělat několik věcí najednou. Názvy ikon označené hvězdičkou mají okamžitý účinek, u ostatních musíte nejdříve kliknout na ikonč (ta se zelenč zabarví) a pak ještč určit cíl na mapě nebo na plastickém stole. Pokud armáda nevykonala první příkaz a dostane další, předchozí povel se automaticky zruší.

Pro příklad: Vracíte se pro jídlo (ikona 13) do vlastní označenč vesnice a na cestč vás přepadne cizí armáda. Zvolíte boj (18) a tím jste na jídlo zapomněli. Podaří-li se vám zvítězit, a vy chcete znovu pokračovat v přerušeném návratu, musíte znovu použít ikonu s jablkem (13) a určit cíl.

1 - Ovládání hry (disketa) *

Takto ovládáte tři základní nabídky. Rychlost hry: Posunem šipek si ji lze nastavit. Doporučuji zrychlení, když se vydáte na dlouhý pochod od vesnice k vesnici nebo když začnete vyrábčt zbranč (19). Normálnč je rychlost nastavena na minimum.

File: Příkazy na ukládání a nahrávání aktuální pozice. Příkazem Format si připravíte disketu na svá data. Další funkce Load a Save.

Game: Další příkazy pro ovládání hry samotné. Pomocí RETIRE ukončíte partii. Když však pravé rameno vah nebude úplnč dole, má předčasné ukončení hry za následek vaši smrt. Zvolíte-li REPLAY MAP, hrajete výsek znovu, pomocí SELECT MAP si vyberete novou zemi k výbojům. PAUSE hru zastaví, spustíte ji její opčtovnou volbou. Příkazy MULTI PLAY, RANDOM MAP a SEND MESSAGE slouží pro hru přes telefonní modem.

2 - Špionáž (oko se šipkou)

Stisknete-li tuto ikonu a potom ukážete na objekt vašeho zájmu, rozpustíte armádu do posledního muže a vydáte se na výzvčdy. Až dojdete ke hradu nebo k vesnici, kterou jste si vybrali ke špionáži, objeví se na mapč několik dalších barevných teček. To jsou cizí obyvatelé nebo armády. Pak se vrátíte do rodné vesnice. Funkci doporučuji využívat k rychlému zjištění pohybu cizích armád. Na výzvčdy se nikdy nevydávejte sám, ale vysílejte některého z vašich kapitánů. Jeho špehování trvá do tč doby, dokud nedostane jinou práci nebo dokud není zabit.

3 - Uzavření příměří (dvč ruce)

Příměří se můžete pokusit uzavřít prakticky s kýmkoliv. Budete-li však příliš slabí (podle vah), čekejte zápornou odpovčď. Až budete silní, nemá uzavírání příměří smysl. Nejlépe se ikona využije při hře dvou hráčů přes modem, kdy spolu můžou vyrazit do boje proti počítači.

4 - Obchodování (peníz)

Pokud jste v některé vesnici vyrobili (19) nebo ukořistili (17) nadbytek zboží, můžete je pomocí této ikony směnit v cizím městč za jiné. Zákony směny se nám dosud nepodařilo odhalit, ale je jasné, že za jeden hrnec meč nezískáte. Jednoduchá počítačová strategie doporučuje brát si potřebné věci násilím.

5 - Dotaz (otazník)

Tak, jako můžete kdykoliv ukázat na významnání a dozvčdčt se aktuální údaje o veliteli, dozvíte se pomocí této ikony ty nejčerstvější informace o jakémkoliv objektu ve hře. Nejčastěji tuto funkci asi použijete, když budete shánčt po vesnicích pro armádu jídlo. Najedete kurzorem doprostřed vesnice, zmáčknete TM a objeví se informační okno, ze kterého vyčtete všechny podrobnosti.

6 až 8 - Síla rozhodnutí (jeden až tři meče) *

Každou akci nebo rozhodnutí můžete učinit různou intenzitou. Jídlo vyprodukované ve vesnicích si lze vzít všechno, nebo jen polovinu. Útok na cizí vojska můžete provést ostře, nebo jen tak naoko. Tři ikony jdou mezi sebou kdykoliv libovolnč přepínat, po každém přepnutí nemusíte znovu zapínat řídící ikonu. Příklad: Budete dobývat velkou vesnici. Nejprve zaútočíte s největší intenzitou. Když bude polovina obránců mrtvá, sílu snížíte na nejnižší stupeň.

Ikona s jedním mečem (6) znamená nízkou sílu rozhodnutí. Vaše rozkazy budou plnčny asi tak na 30 procent.

Dva meče (7) značí střední stupeň. Příkazy budou plnčny z poloviny.

Stoprocentní rozhodnutí nastavíte, zvolíte-li ikonu se třemi meči (8).

9 - Ústup (HOME) *

Když se vám v bitvč nedaří a vypadá to na prohru, využijte ikonu s nápisem HOME. Vojsko ustoupí (pokud může) a vydá se na cestu k domovskému hradu. Někdy nemusíte ani utíkat z boje, pochod k domovu může být součástí vaší strategie.

10 - Převelení (dva muži) *

Pomocí této funkce můžete převelet muže z jedné armády do druhé. Ikona jde používat jen tehdy, máte-li nějakého kapitána-pobočníka. Jste-li ale sám, musíte počet stav armády regulovat jinak (16). Armády, které si mezi sebou vyměňují vojáky, nemusí být bezprostřednč u sebe. Část vojska (podle 6 až 8) se sama připojí k veliteli, označenému trojúhelníkem.

11 - Odložení jídla (jablka se šipkou) *

Stisknutím okamžitč položíme jídlo na zem. Vytvoříme tím polní spižírnu, označenou na modelu malou napnutou kůží. Při pokládání si dávejte pozor, abyste sílu rozhodnutí neměli zapnutou na 100 procent. Jakmile totiž všechno jídlo odložíte, celá armáda vám z hladu dezertuje.

12 - Odložení nákladu (kopí se šipkou) *

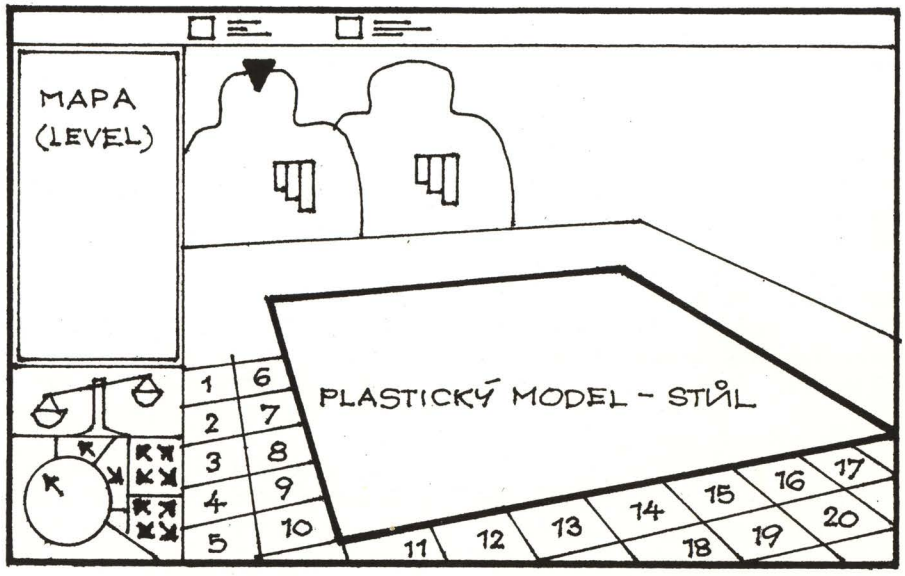
Když budete mít přebytek zbraní nebo jiného materiálu, bude vás to zatěžovat při pochodu. Odlehčíte si touto ikonou. Samozřejmč, že úplnč všechno odložíte jen tehdy, když síla rozhodnutí bude na maximu (8).

13 - Sebrat jídlo (jablko)

Jídlo pro své vojsko máte buď ve vesnicích, nebo v zásobárnách. Nejvíce jídla získáte usmrcením jiného vojevůdce, po kterém zbydou zásoby pro celou armádu. Nějaké to jídlo také lze získat útokem (18) na ovci.

14 - Vytváření zásob (pčt jablek)

Určete místo, kam bude velitel potraviny nosit. Pak začne chodit od jedné vaší vesnice ke druhé a na zvoleném místč bude vytvářet velkou zásobárnu. Doporučuji povčřit tím některého z kapitánů. Je vhodné, aby byl vybaven lodí (17) a neměl žádnou armádu (15).



15 - Rozpuštění armády (šipky) *

Když vám začnou docházet zásoby nebo už část své armády nebudete potřebovat, můžete ji pomocí této ikony rozpustit. Vše záleží na síle vašeho rozhodnutí (6-8). Pozor, funkce má okamžitý účinek a její nesprávné použití někdy znamená osudovou chybu!

16 - Nábor do armády (lidé a šipka)

Ve vesnici, která vám patří, můžete naverbovat do armády pokojné vesničany. Po zahájení náboru chvíli čekejte, než obyvatelé, kteří jsou právč mimo vesnici, dojdou až k vám.

17 - Naložení materiálu (kopí)

Všechny zbraně a ostatní předmčty, které ve vesnici vyrobíte (19), lze naložit a odnést. Můžete ale i sebrat lodičku, kterou jste našli na pobřeží. Každý předmčt přidělíte hned svým mužům. Máte-li v armádč 20 mužů, musíte vyrobit nebo sebrat 21 lodí (jednu pro vás), abyste se dokázali přeplavit přes vodu.

18 - Boj (meč)

Když použijete tuto ikonu a ukážete na cizí vesnici nebo vojsko, začne bitva. Záleží jen na vás, jak silnč napadnete protivníka. Vesnice dobývejte opatrnč a slabč (6). Obyvatele budete potřebovat do armády (16) a musí vás zásobovat jídlem. Zato cizí vojska je třeba zlikvidovat do posledního muže.

19 - Výroba (žárovka)

Vyrábčt můžete jen v malých vesnicích. Dopředu sice přesnč nevíte, co a z jakého materiálu se bude vyrábčt, ale produkci lze přeci jen částečnč ovlivnit. Pokud je poblíž vesnice les, budou vyráběny věci ze dřeva. Vysoko v horách dokážete otevřít důl a vyrábčt věci z kovu. Na první stupeň to budou lodč, hrnce, pluhy. Při středním stupni rozhodnutí začnete pracovat na píkách a mečích. Jestliže vaše agresivita bude zapnuta naplno, dokážete vyrobit katapult nebo kovový kanón.

20 - Pochod (postava)

Za pomoci této ikony dokážete na jakékoliv místo dojít na mapč.

Další tipy a základní strategii uveřejníme v dalším čísle L.L.G.

Three Weeks In Paradies

Wally, starý známý z her "Pyjamarama" a Everyones a Wally", se jednou vypravil i s rodinou přes moře z Ameriky do Evropy. Osud tomu chtěl, aby jejich loď ztroskotala. Wally, jeho žena Wilma a syn Herbert se zachránili na neznámém ostrově, ale zmocnili se jich kanibalové. Wally se sice dokázal osvobodit, ale Wilma a Herbert se mají stát speciálním pamlskem u příležitosti oslav Boha Deště. Wally má nyní dva úkoly: Osvobodit rodinu a postavit vor, na němž by se všichni mohli dostat šťastně z ostrova.

Tím, že hru hraješ, zároveň stavíš vor. Každý správně provedený úkol je jedna jeho část. Na pořadí, ve kterém se jednotlivé úkoly provádějí, do určité míry nezáleží.

I. Zachraň Herberta!

Kanibalové vaří Herberta ve velkém kotli. Hlídají ho dva velcí lvi. Pozor, nechoď k nim moc blizko, protože své zuby používají až příliš často. Abys mohl osvobodit Herberta, je potřeba:

1. vzít z pošty sandály (FLIP-FLOPS)
2. najít vědérko (CAN)
3. jít s těmito předměty ke gejzíru, musíte tedy projít kovárnou, jídelnou, po schodech vpravo, přes louku s domkem a automobilem, na pole s gejzírem
4. zatáhni za provázek a rychle dojdi ke gejzíru, pak naplň vědérko (EMPTY CAN - FULL CAN)
5. projdi pláž, kde sedí krab, musíš mít sebou sandály
6. použij FULL CAN na kraba (klávesou ENTERÍ, odpadnou mu klepeta, která je třeba nabrat do vědérka
7. sandály zanech na pláži, budeš je potřebovat
8. s račími klepety dojdi na louku, kde se vaří Herbert a použij je u pravého lva. Lev začne mávat ohonem a bude ti nakloněn
9. teď musíš sebrat dva zkřížené klacky (DEUX STICK) před tlamou krokodýla a zanést je do kovárny
10. projdeš jídelnou, dále po schodech vlevo až ke studni, na první kachlik zleva se dá vyskočit
11. stoupni si na studnu a vezmi měch. Pozor, nestiskni přitom tlačítko ENTER, nebo spadneš do studny
12. vrať se do kovárny a rozdělej oheň. Nejprve použij dřevo na založení ohně a měch na jeho uhašení. Foukáním do ohně získáš popel
13. vezmi měch a popel a jdi k bůžkovi deště, co stojí před poštou
14. bůžkovi obětuj popel (klávesou ENTER), bůžek začne poskakovat a mrak na nebi se přesune vpravo nad palmy a tím se zastaví
15. dojdi k mraku z pravé strany. Měch odfouká mrak doleva. Pozor, kdybys mrak předhonil, vrátí se do výchozí polohy
16. mrak se pomalu přesunuje přes tři "obrázky" až k domku. Jdi stále za ním. Z mraku vyšlehne blesk na domek a rozbije ho. Na sutinách zůstane jen mušle. Nyní polož měch a vezmi mušli
17. jdi s mušlí ke studni a skoč do ní
18. na dno studně dopadají studené kapky vody. Naplň mušli a vezmi si také láhev. Po pravé stěně vylez
19. s plnou mušlí se vrať ke lvům a ke kotli s Herbertem, potom použij mušli
20. vodou se oheň pod kotlem uhasí a Herbert je zachráněn (poznáš to podle toho, že na pravé straně dole zmizí kostra děťátka)

II. Jak zachránit Wilmu?

Wilma je přivázána na stromě a hlídá ji strážce. Nepřibližuj se k hlídačovi příliš blízko, protože je velice silný a mohl by tě připravit o život. Musíš ho ale zabít, jinak Wilmu neosvobodíš.

1. nejdříve musíš nabrousit sekeru
   - láhev přines ke krokodýlovi a tam ji polož
   - najdi v kovárně vývrtku a na pláži kabelku Wilmy
   - dones vše ke krokodýlovi, když máš brašnu, nic ti neudělá
   - věci zanes až ke kokosu, který je za krokodýlem
   - navrtej kokos a naplň láhev kokosovým mlékem
   - vezmi si sekeru a plnou láhev
   - obě věci zanes na loučku, kde stojí automobil. Použij tyto předměty. Sekera se nabrousí (SHARP AXE)
2. vezmi si sekerku, z jídelny misku kaše. Všechno to zanes ke strážci, který hlídá Wilmu. Sekerku u něj polož
3. s miskou zajdi na louku, kde stojí velké kuře
4. kuře snese vejce
5. vezmi vejce a zanes je ke gejzíru. Tam ho polož
6. zajdi na poštu a před vchodem hned za sloupem najdeš minci s dírkou (je neviditelná)
7. s mincí jdi ke krokodýlovi, seber brašnu a pokračuj na následující louku, kde je zmrzlý les. Tam najdeš křišťál
8. použij minci u křišťálu a vytvoří se tak díra. Tu musíš sebrat, je ale neviditelná
9. jdi ke studni a seber dřevěnou magickou kouli
10. s koulí a dírou si stoupni k levé stěně studně. Teď použij díru, ve zdi se vytvoří trhlina. Vstup dovnitř
11. nacházíš se v klenotnici. Uvidíš kostry opovážlivců, kteří zkoušeli své štěstí před tebou. Ty se však nemusíš obávat, chrání tě magická koule. Kdybys ji neměl, pavouk by se již postaral, abys následoval ostatní
12. seber klíč a odejdi. U studny polož kouli, už ji nebudeš potřebovat
13. dojdi na pláž, nasaď si sandály a dojdi na mořský břeh
14. ponoř se
15. pod hladinou moře otevři skříňku, seber z ní špenát v konzervě, vynoř se a vrať se ke gejzíru
16. vezmi vejce, popotáhni za šňůrku a rychle dojdi ke gejzíru
17. gejzír tě vynese na vrchol stromu do orlího hnízda
18. v hnízdě seber luk a šípy, nech tam špenát a seskoč dolů
19. na zemi nech vejce, už ho nebudeš potřebovat
20. s lukem a šípy se vrať k Wilmě
21. když vystřeliš z luku na chodícího domorodce, změní směr pohybu
22. na louce, kde je Wilma, zastřel strážce
23. vezmi sekerku a přesekni lano, na kterém visí Wilma. Její obrázek se objeví místo kostry vpravo dole. Věz, že jsi při hře postavil celý vor, můžeš tedy utéct z ostrova. Jdi s celou rodinou na pláž. Vstup do vody a odpluj s Wilmou a Herbertem za novým dobrodružstvím.

- Marek Nachtigall-

Několik tipů a triků na Amigu od Zděndy Skalníka z Prahy

CYBERNOID

V titulní obrazovce naťukej heslo RASTLIN. Nekonečné životy ti budou odměnou.

WEIRD DREAMS

Jděte v zrcadlové síni do pravého zrcadla. Vstupte do něj až po uši a klávesou HELP vyťukejte morseovkou SOS (... --- ...). Dostanete nekonečný počet životů - místo několika panáčků se vám objeví ležatá osmička.

STRYX

Pro nekonečnou energii, náboje a všeho ostatního zmáčkněte najednou klávesy HELP, M, E, (v překladu Pomoz mi).

THE UNTOUCHABLES

Na titulní obrazovce pečlivě naťukejte FIRECRACKER. Dostanete se tak do druhého levelu.

INDIANA JONES

Vpište do High Score tabulky jméno SILLINAM.

IKARI WARRIORS

FREERIDE v Hi-Score zlepší herní podmínky.

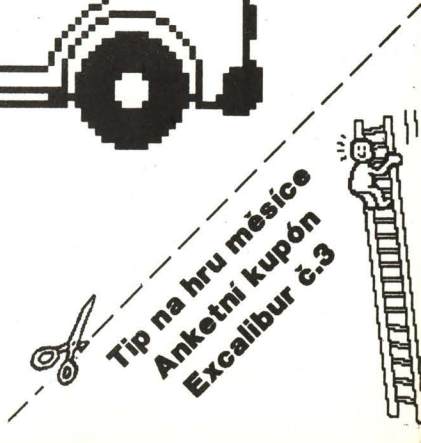
Vážení čtenáři!

Neděláme si o vás žádné falešné představy. Jako většina z nás, také vy určitě počítáte každou korunu a přemýšlíte, jak při současných cenách vyjít s rozpočtem a ještě ušetřit na něco, čím byste nakrmili svého počítačového miláčka. Protože ten bývá nejčastěji narozený na Západě, je jeho zásobování skutečně náročné. Bez ohledu na to, zda se jedná o stravu tvrdou (hard), či měkkou (soft). Nemá smysl příliš nad tím naříkat. Spíš je zapotřebí vzít rozum do hrsti, rozvažovat a počítat.

Z našeho uvažování se zrodil nápad, poskytnout čtenářům Excaliburu také nějaké služby navíc. Spojit počítačové fandy, kteří, pokud nežijí ve velkých městech, jsou trochu odstrčeni od toho společenství lidí, zachvácených už počítačovou horečkou. Zkrátka jsme se rozhodli založit počítačový klub Excalibur. Klub bude spojovat všechny, kteří se nestydí za svou náklonnost k počítačovým hrám. Ostatně, hry otevřely cestičku k počítači snad většině lidí a mladí by ani jinak s počítačem neměli začínat.

Protože nejsme vůbec žádní sobci, bude nadále jedna stránka časopisu trvale vyhrazena klubům a jejich zprávám. Protože ostatní však dosud o nás moc nevědí, má klub Excalibur milou povinnost zahájit toto pravidelné zpravodajství.

Zveme Vás na dvě prodejní výstavy. Zájezd doporučujeme majitelům Atari i těm, kteří po ST touží. Nákupy na podobných akcích jsou levnější, než je obvyklé, často až o 25%. Předpokládaná cena zájezdu do SRN je 900 Kčs. Trasa Praha - Plzeň - Rozvadov.



Rozšíření paměti pro počítač

AMIGA 500

Dodává firma

ZSWARE

512 KB - 1990 Kčs
2.5 MB - 6666 Kčs

Provedeme i vlastní instalaci do počítače

Volejte na telefon:

(02) 855-10-18

PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON

SE KONÁ
10.-12. ČERVNA
V PALÁCI U HYBERNŮ
V PRAZE

PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON PC SALON

POSTAVTE SI VIRUS

to je to pravé pro všechny amigisty, kteří se zajímají o Assembler, jazyk C a OS Amigy. Autorem tohoto u nás zatím ojedinělého materiálu je *ing. Tomáš Horák*, který se prezentoval v prvním čísle AMIGA Magazinu článkem Viruskiller v3.1 PvL (za opomenutí jména autora se omlouváme). *Předpokládaná cena: pouhých 49,- Kčs při rozsahu více jak 100 stran!*

Stručný obsah knihy POSTAVTE SI VIRUS: Mikroprocesor MC 68000, Struktura, Adresování registrů, Instrukční soubor, Praktické příklady: Úvod do OS Amiga, Workbench, LIBS, DEVS, L, C, S, Fonts, Volání funkcí OS, Knihovny, Exec: Programovací jazyky, C, Assembler, Editor, Překladač, Include soubory, Makra, Debugger: Struktura viru, Popis a struktura bootbloku, Popis části boot viru, Část inicializační, Přemístění, Zajištění rezidence, Část zajišťující rozmnožování, Standardní příkazy, Trackdisk příkazy, Funkční část, Byte Warrior, Jednoduchý program pro ochranu před viry. Příloha A: Instrukční soubor MC 68000. Příloha B: Seznam funkcí knihovny Exec. Příloha C-1: Příkazy editoru GenAm. Příloha C-2: Direktivy překladače GenIm. Příloha C-3: Příkazy debuggeru MonAm. Příloha D: ExecBase - struktura.

Knihu zasíláme na dobírku. Objednávky na adrese: PCP, box 414, 111 21, Praha 1

Největší časopis pro majitele počítačů
SINCLAIR, DELTA, SAM COUPÉ,
DIDAKTIK GAMA a DIDAKTIK M
je tu pro vás!!!

32 stran 6 krát do roka těch nejzajímavějších informací. Hardware, software, návody a mapy ke hrám, poke, recenze nových produktů, programátorské finty, hitparáda her, výuka programování, listingy, inzerce, nabídky originálních programů a doplňkové literatury, zajímavosti a novinky od předních čs. autorů a mnoho dalších zajímavostí. Neváhejte! Předplatit si můžete ročník 1991 tak, že poštovní poukázkou pošlete 90,- Kčs na adresu redakce:

FIFO, P.O.BOX 170, 960 01 Zvolen

Desetitisíce prodaných výtisků hovoří o naší kvalitě.
Ani fuk do klávesnice bez FIFA!

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

LOTUS ESPRIT T.C. ★A★

Koho už omrzelo závodit, ať se podepíše jako první hráč "Monster" a jako druhý "Sventeen". Místo ježdění auťákem ho čeká hra podobná Ateroids.

SWITCHBLADE ★ST★

Napiš do hi-score jméno "POOKY". Pak zmáčkni klávesu ›1‹ až ›5‹ a dostaneš se do příslušného levelu.

STRIDER ★A★

Nejprve pomocí F9 zastav hru (Pause). Pak stiskni najednou klávesy ›HELP‹, ›SHIFT‹ (vlevo), a ›1‹. Aktivuje se cheat mode. Teď stiskni ›1‹ až ›5‹ podle čísla úrovně, do které se chceš dostat.

STORMLORD ★A★ST★

Naťukej DRAGONBRIDGE na titulní obrazovce a jsi nesmrtelný. Musíš ale při hraní stisknout pauzu a písmeno ›L‹.

FALCON ★A★ST★64★

Při hře stiskni ›X‹, ›SHIFT‹ a ›CONTROL‹. Určitě se ti poletí lépe.

FIGHTER BOMBER ★A★ST★

Tady je několik variant jmen, které můžeš s úspěchem zadat do tabulky letců: YAWN, BUXKAROO, VERSION nebo SO WHAT IF I DO.

FORGETTEN WORLDS ★64★

Na hlavní obrazovce napiš ARC a stiskni ›HELP‹. Když pak ve hře naťukáš ›N‹, dostaneš se do následující úrovně.

GHOULS'N'GHOST ★A★ST★

Napiš na začátku KAREN BROADHURST a nebudou ti ve hře ubývat životy.

BACK TO THE FUTURE II ★A★

V pauze vyťukej THE ONLY BEAT THING TO DO. Budeš mít nekonečný počet životů a kdykoliv pak stiskneš ›Y‹, dostaneš se do další zóny.

DOGS OF WAR ★A★ST★

Napiš TIMBO a stiskni F5.

GLOBETROTTER ★A★

Stiskni ›K‹, ›M‹, a ›SPACE‹, hra se zastaví. Pak můžeš najednou stisknout ›?‹, ›K‹, ›L‹, ›[‹, ›]‹, ›:‹. Dostaneš se do další úrovně.

GOLDRUNNER ★ST★

Když ve hře stiskneš ›R‹, dostaneš se do bonusové úrovně. Jestiže zmáčkneš ›O‹, skočíš do následujího levelu.

NEW ZEALEAND STORY ★64★

Na titulní obrazovce drž ›SHIFT‹ a vyťukej: EDCTYGHN, Tiky bude nesmrtelný.

NEW ZEALEAND STORY ★A★

Napiš na titulní stránce strašně dlouhé a sprosté slovo "motherfuckenkiwibastard".

IVANHOE ★ST★

V pauze napiš "JC IS THE BEST. Když pak stiskneš ›DELETE‹, vymažeš potvory na obrazovce.

SAMOOBSLUHA NAŠICH ČTENÁŘŮ PRO NEZAPOMENUTELNÉ ZX SPECTRUM

Zaslal Petr Opelka Praha

ROCK MAN

zóna	E	ONYX
	I	GURU
	M	SAGE
	Q	CLAW

CHRONOS

Napiš "JING IT BABY" do hiscore dostaneš megalaser

FREDDY II

vstupní kód 897653

GAME OVER II

vstupní kód 18024

CHASE HQ

Do redefine keys napiš:
SHOCKED [ENTER]
Rozšíří se nabídka!

Malý nepatrný zlomek tipů & triků od Jana Zatloukala z Prahy

STARION

Z každého zničeného nepřítele vypadne velké písmeno. Když máte několik písmen, musíte z nich vytvořit slovo (jméno osobnosti, název předmětu nebo události). Pak se musíte přenést časem do roku, který má se slovem spojitost.

STARQUAKE

Bludiště je 16 obrazovek široké a 32 obrazovek vysoké. Od teleportu QUAKE půjdete jednu obrazovku nahoru a dvě doprava. Dostanete se do centra planety. Uvidíte 9 předmětů, které musíte na planetě najít, jinak hru nedohrajete do konce.

SWEEVO'S WORLD

Zajíce zničíte plyšovým medvědem, Hitlera botou. Až zlikvidujete všechny přišery, musíte odstranit také všechny předměty (plechovky, medvědy atd.)

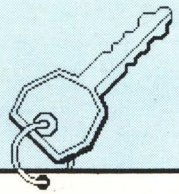
TAU CETI

Cílem hry je najít ve dvaceti městech planety 40 uranových tyčí pro atomové reaktory. Tyče musíte správně smontovat a zasunout do centrálního reaktoru v hlavním městě Centralis.

STAINLESS STEEL

V prvních úrovních se musíte dostat ke svému vozidlu. V dalších sekcích zničte všechny objekty viditelné na radaru.

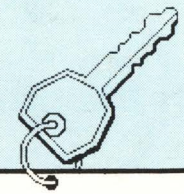
KLÍČE KE HRÁM



level 1

časopis PCM příloha Excalibur

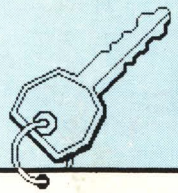
Sentinel
Invaders
Space Quest
Millennium 2.2
Indiana Jones
Starquake



level 2/3

Excalibur č. 1/91

Lotus Esprit Challenge
Super Cars
Elite
Maniac Mansion
Police Quest
Space Quest I
Retaliator

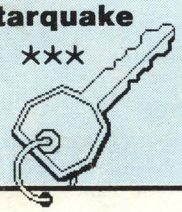


level 4/5

Excalibur č. 2/91

Lemmings
F-19 Stealth Fighter
Lost Patrol
Xenon II
Shadow of the Beast
Operation Stealth
Colony

***



level 7

Excalibur č. 4/91

V příštím čísle najdete

Dungeon Master - návod
Chaos strikes Back
Shadow of the Beast II
kompletní návod a mapa
Hero's Quest - návod a mapa
Future Wars - návod

Chcete-li si zajistit tyto časopisy, použijte objednávací lístky uvnitř čísla nebo napište přímo na adresu distributora:

SMS
U Pergamentky 8
170 00 Praha 7